PlayStation

PAL

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FORMULA 1 98

LICENCE OFFICIELLE

PSYGNOSIS

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PlayStation®

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® et © 1990-98 Psygnosis Ltd. TOUS DROITS RESERVEES. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Psygnosis Limited. Développé par Visual Sciences. (avec Bizarre Creations). Un produit officiel de la FIA Formula One World Championship. Sous licence de Formula One Administration Limited..

1 or 2 Players | Memory Card 1 block | Optional Controller SLEH-0003 | Optional Controller SLEH-00006 | Link Cable 2 Consoles

Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-01421

SOMMAIRE

Avant-propos	2	Commandes	26	Courses en mode arcade	34
Circuits 1998	9	Menu principal	29	Courses de Grand Prix	36
Démarrage du jeu	25				

INTRODUCTION - Par Pierre Van Vliet

Bonjour à tous et bienvenue dans Formule 1 98.

A l'arrivée de chaque nouvelle saison, les écuries sont soumises à une nouvelle série de défis. Les informations sur la saison sont examinées et le but du jeu pour chaque écurie est de concevoir des machines plus robustes, plus sûres et, par-dessus tout, plus rapides pour la nouvelle saison. Cependant, lors des préparations pour la saison 1998, une réorganisation des réglementations a imposé aux écuries de Formule 1, et aux constructeurs automobiles en particulier, un défi encore plus difficile à relever. Soucieuse, à juste titre, des dangers encourus par les pilotes de F1 qui conduisent des bolides de plus en plus rapides, la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) a réformé de façon radicale les réglementations s'appliquant aux voitures de Formule 1.

L'une des règles les plus contestées spécifie que les pneus lisses, sans bandes de roulement, seront désormais interdits et remplacés par des pneus à rayures. La quantité de caoutchouc en contact avec le macadam étant moins importante, la tenue de route en est réduite de façon significative. Selon le fabricant de pneumatiques Goodyear, cette réduction peut aller jusqu'à 17 %. La trace des pneus, à l'arrière comme à l'avant, sera également réduite de 20 cm. Le résultat? Les roues seront plus rentrées dans la carrosserie, réduisant la quantité d'air qui s'écoule entre les roues et la carrosserie et créant ainsi un écoulement d'air plus complexe autour de la voiture, ce qui pose une succession de problèmes

d'aérodynamique. La conséquence de tout cela? Les voitures peuvent toujours atteindre 320 km/h en ligne droite, mais ne peuvent plus prendre les virages aussi vite qu'avant. Etant donné que la plupart des accidents en Formule 1 ont lieu dans les virages, la FIA, à mon avis, a vu juste.

Bien entendu, ces changements ont déclenché chez les spectateurs de F1 énormément de polémiques avant le début de la saison. Quelle sera la réaction des écuries? Comment les pilotes vont-ils s'adapter aux nouvelles réglementations? Williams a perdu Adrian Newey, un ingénieur en aérodynamique hautement qualifié, au profit de McLaren. Ajoutez à cela le fait que l'écurie utilisait un moteur Mecachrome au lieu du traditionnel moteur Renault, et Williams vous apparaîtra d'une certaine façon comme une écurie moins convaincante qu'en 1997. Apparemment, leur jeune pilote canadien subira son test le plus poussé en essayant de remporter le doublé du Championnat du monde. Néanmoins, il me semble que la perte de Williams pourrait bien se révéler être un avantage pour McLaren. Si Adrian Newey tire le meilleur des nouvelles réglementations et que Mercedes construit un moteur fiable, l'association extrêmement puissante de Mika Hakkinen et de David Coulthard a une chance très sérieuse de remporter à la fois le Championnat des pilotes et celui des constructeurs pour McLaren-Mercedes. Bien sûr, il serait déraisonnable de compter sans Michael Schumacher et Ferrari. Après ses ennuis l'an dernier à Jerez, je crois que le pilote allemand est fermement décidé à faire les gros titres cette année. Et à son avantage, cette fois.

Pour terminer, à l'annonce des changements de la FIA, la guerre des pneumatiques promet de prendre une tournure intéressante. Goodyear avait plusieurs saisons d'avance dans le domaine des courses avec pneus lisses, grâce à son programme de R & D. Tout ceci est à reprendre à zéro pour le début 1998, car les pneus à rayures n'ont, pour ainsi dire, jamais été utilisés auparavant. Nous savons que la clef du succès pour ce nouveau type de pneu

est la durabilité, et le caoutchouc de Bridgestone s'est révélé être plus durable que celui de Goodyear pendant la saison précédente. Cela signifie-t-il que Goodyear va céder sa place de leader dans la course à la suprématie pour les pneumatiques de Formule 1?

Tout cela, ainsi que l'ensemble des changements ayant eu lieu pendant les saisons précédentes, a été pris en compte lors de la réalisation de Formule 1 98, en faisant l'une des simulations de Formule 1 les plus réalistes et les plus détaillées disponibles sur Playstation. Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de prendre place sur la grille de départ.

Bonne chance et bonne course !

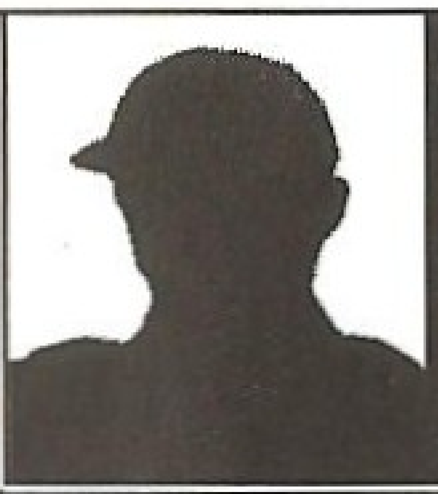
Pierre Van Vliet

SAISON 1998 : PROFIL DES ÉCURIES ET PILOTES

Williams — Benetton Formula 1 Racing Team — McLaren — Jordan — Prost — Red Bull Sauber Petronas — Arrows — Stewart Grand Prix — Tyrrell — Ferrari — Minardi

Ces statistiques ont été établies au début de la saison 1998 du Championnat du monde de Formule 1.

Williams



WILLIAMS N°. 1	
Date de naissance	9.04.71
Débuts en F1	1996
Grands prix disputés	33
Victoires	11
Points	159

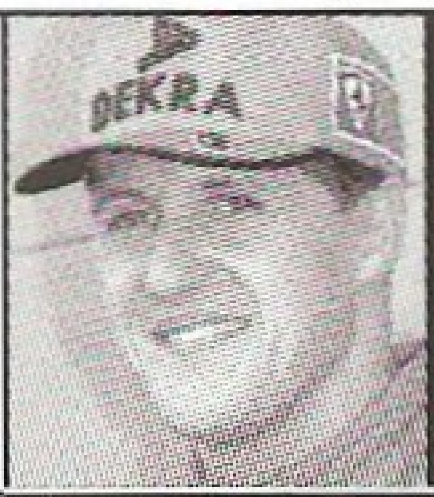
Heinz-Harald Frentzen (D)	
Date de naissance	18.05.67
Débuts en F1	1994
Grands prix disputés	65
Victoires	1
Points	72

Châssis - **Williams FW19**, Moteur - **Mecachrome V10**, Pneus - **Goodyear**

Les débuts de l'écurie Williams remontent au Grand Prix d'Argentine 1973. Elle est devenue entre-temps l'une des plus prestigieuses écuries du monde de la Formule 1. Basée à Grove (Angleterre), Williams totalise aujourd'hui 371 Grands Prix dont 103 victoires. En 1997, elle a remporté pour la neuvième fois le Championnat du monde des constructeurs. Cette année, les pilotes de l'écurie sont Jacques Villeneuve (1), Heinz-Harald Frentzen (2) et Juan Pablo Montoya (pilote d'essai).

Ferrari

Le cheval cabré et l'écusson de l'écurie sont des marques déposées par Ferrari S.pA et utilisés avec autorisation



Michael Schumacher (D)	
Date de naissance	3.01.69
Débuts en F1	1991
Grands prix disputés	102
Victoires	27
Points	440

Eddie Irvine (GB)	
Date de naissance	10.11.65
Débuts en F1	1993
Grands prix disputés	65
Victoires	0
Points	72

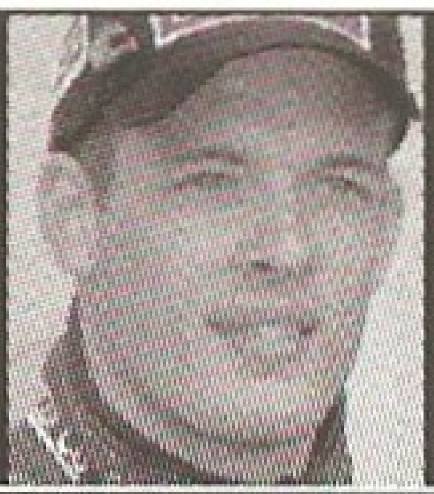
Châssis - **Ferrari F310B**, Moteur - **Ferrari V10**, Pneus - **Goodyear**

La Scuderia Ferrari a été fondée en 1929 par Enzo Ferrari. Basée à Maranello, en Italie, l'écurie s'est mancée dans la compétition à la fin de l'année 1946. Depuis, Ferrari a battu tous les records : neuf victoires aux 24 Heures du Mans auxquelles s'ajoutent huit titres de Champion du monde des constructeurs en Formule 1 et neuf titres de Champion du monde des pilotes. Ferrari a disputé 587 Grands Prix et remporté 113 victoires. Cette année, les pilotes de l'écurie sont Michael Schumacher (3) et Eddie Irvine (4).

Benetton Formula 1 Racing Team

Giancarlo Fisichella (I)

Date de naissance	14.01.73
Débuts en F1	1996
Grands prix disputés	25
Victoires	0
Points	20



Alexander Wurz (A)

Date de naissance	15.02.74
Débuts en F1	1997
Grands prix disputés	3
Victoires	0
Points	4

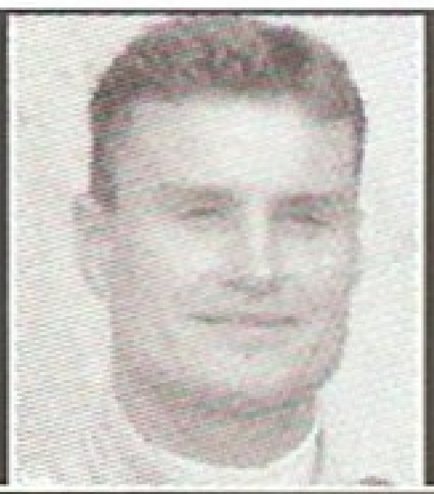
Châssis - **Benetton B198**, Moteur - **Playlife**, Pneus - **Bridgestone**

L'écurie Benetton est installée à Enstone, en Angleterre. Il ne fallut qu'une dizaine d'années pour passer avec succès du rôle de partenaire à celui de véritable écurie de Formule 1. Championne du monde des constructeurs en 1994, elle réussit l'année suivante le doublé constructeurs-pilotes. Benetton compte 217 Grands Prix, dont 27 victoires. Les pilotes de l'écurie sont Giancarlo Fisichella (5) et Alexander Wurz (6).

McLaren

Mika HÄkkinen (SF)

Date de naissance	28.09.68
Débuts en F1	1991
Grands prix disputés	96
Victoires	1
Points	118



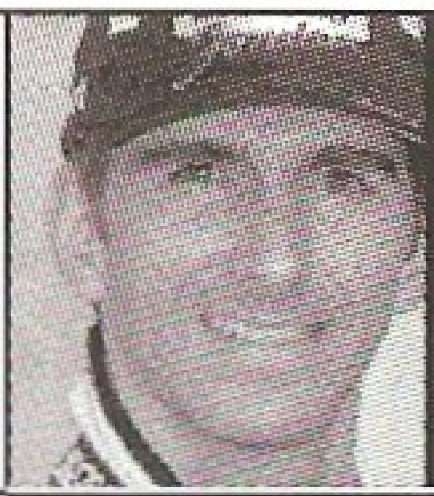
David Coulthard (GB)

Date de naissance	27.03.71
Débuts en F1	1994
Grands prix disputés	58
Victoires	3
Points	117

Châssis - **McLaren MP4/13**, Moteur - **Mercedes-Benz V10**, Pneus - **Bridgestone**

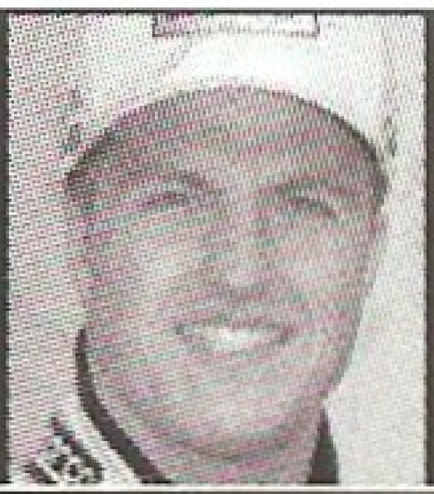
Avec plus 450 Grands Prix disputés et 107 victoires, McLaren Mercedes est l'une des plus grandes écuries de Formule 1 de tous les temps. Fondée en 1963 par Bruce McLaren, l'écurie a fait ses débuts en Formule 1 au Grand Prix de Monaco 1966. Son palmarès est riche de 7 titres de Champion du monde des constructeurs et 9 titres de Champion du monde des pilotes. Elle est entrée dans la légende comme l'écurie de Formule 1 ayant remporté le plus de victoires au cours d'une saison, 15 Grands Prix remportés sur 16 disputés en 1988. La saison 1998 s'annonce sous les meilleurs auspices, l'écurie pouvant compter sur le talent de Mika Häkkinen (7) et David Coulthard (8) pour piloter la toute nouvelle monoplace.

Jordan



Damon Hill (GB)

Date de naissance	17.09.60
Débuts en F1	1992
Grands prix disputés	84
Victoires	21
Points	333



Ralf Schumacher (D)

Date de naissance	30.06.75
Débuts en F1	1997
Grands prix disputés	17
Victoires	0
Points	13

Châssis - **Jordan 97**, Moteur - **Mugen Honda V10**, Pneus - **Goodyear**

Bien que Jordan Motor Racing ait été fondée dès 1980 par Eddie Jordan, l'écurie de Formule 1 ne date que de 1990. Basée sur le circuit de Silverstone (Angleterre), Jordan Grand Prix a surpris le monde de la Formule 1 dès 1991 en terminant à la 5ème place du Championnat du monde des constructeurs. L'écurie a renouvelé cette performance en 1997. A ce jour, Jordan a disputé 114 Grands Prix et son meilleur résultat reste une excellente seconde place acquise par Giancarlo Fisichella au Grand Prix de Belgique l'an dernier. Les pilotes de la saison 1998 sont Damon Hill (9) et Ralf Schumacher (10).

PROST

Olivier Panis (F)

Date de naissance	2.09.66
Débuts en F1	1994
Grands prix disputés	59
Victoires	1
Points	54

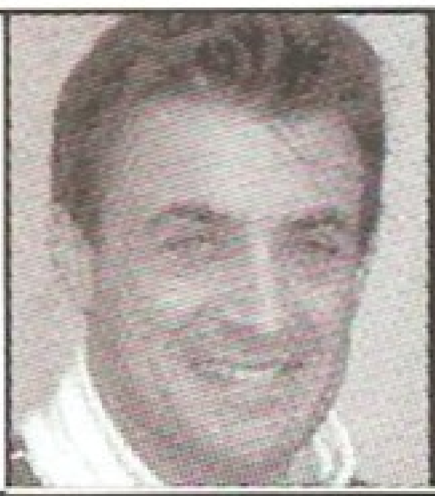
Jarno Trulli (I)

Date de naissance	13.07.74
Débuts en F1	1997
Grands prix disputés	14
Victoires	0
Points	3

Châssis - **Ligier/Prost JS45**, Moteur - **Peugeot V10**, Pneus - **Bridgestone**

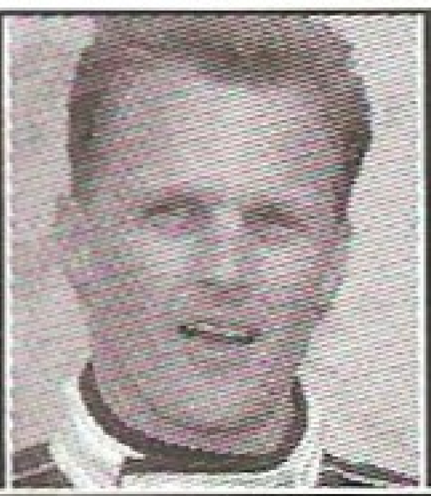
L'écurie Ligier a débuté en Formule 1 en 1976. En 1997, Alain Prost rachète l'entreprise et la rebaptise Prost Grand Prix. Basée à Nevers, sur le circuit français de Magny Cours, elle totalise 343 Grands Prix, dont 9 victoires. L'écurie a terminé à la seconde place du Championnat du monde des constructeurs 1980 et à la quatrième place du Championnat du monde des pilotes en 1979, 1980 et 1981. Pour la saison 1998, les pilotes sont Olivier Panis (11) et Jarno Trulli (12).

Red Bull SAUBER PETRONAS



Jean Alesi (F)

Date de naissance	11.06.64
Débuts en F1	1989
Grands prix disputés	135
Victoires	1
Points	225



Johnny Herbert (GB)

Date de naissance	27.06.64
Débuts en F1	1989
Grands prix disputés	113
Victoires	2
Points	81

Châssis - **RED BULL Sauber C17**, Moteur - **Sauber Petronas V10**, Pneus - **Goodyear**

Basée à Hinwil (Suisse), l'entreprise fondée en 1970 par Peter Sauber s'est tout d'abord lancée dans la construction de voitures de sport. Red Bull Sauber Petronas n'a fait son apparition dans le Championnat du monde de Formule 1 qu'en 1993, terminant la saison à la sixième place du Championnat du monde des constructeurs avec 12 points. L'écurie totalise 81 Grands Prix. Cette année, les pilotes sont Jean Alesi (14) et Johnny Herbert (15).

ARROWS

Pedro Diniz (BR)

Date de naissance	22.05.70
Débuts en F1	1995
Grands prix disputés	50
Victoires	0
Points	40

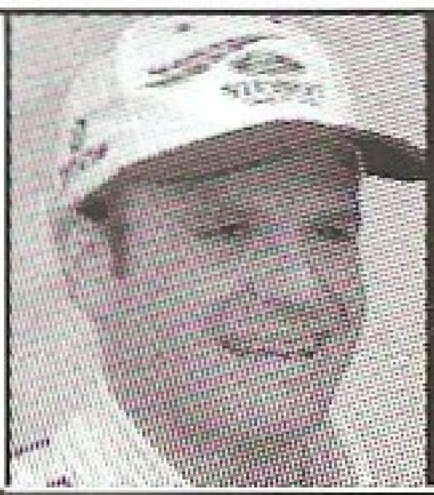
Mika Salo (SF)

Date de naissance	30.11.66
Débuts en F1	1994
Grands prix disputés	52
Victoires	0
Points	12

Châssis - **Arrows A18**, Moteur - **Yamaha/Hart V10**, Pneus - **Bridgestone**

Basée dans le comté d'Oxon (Angleterre), l'écurie Arrows, dont Tom Walkinshaw est le propriétaire, a été fondée en novembre 1977 par Jackie Oliver et Alan Rees. Elle a fait ses débuts en Formule 1 au Grand Prix du Brésil 1978. Depuis, Arrows a disputé 305 Grands Prix et totalisé 150 points. Le meilleur résultat de l'écurie en championnat du monde reste une quatrième place acquise en 1988, avec à l'époque Derek Warwick et Eddie Cheever comme pilotes. Plus récemment, Damon Hill a offert à Arrows le meilleur résultat jamais enregistré par l'écurie avec une seconde place remportée au Grand Prix de Hongrie 1997. Pour la saison 1998, les pilotes sont Pedro Diniz (16) et Mika Salo (17).

Stewart Grand Prix



Rubens Barrichello (BR)

Date de naissance	23.05.72
Débuts en F1	1993
Grands prix disputés	88
Victoires	0
Points	58

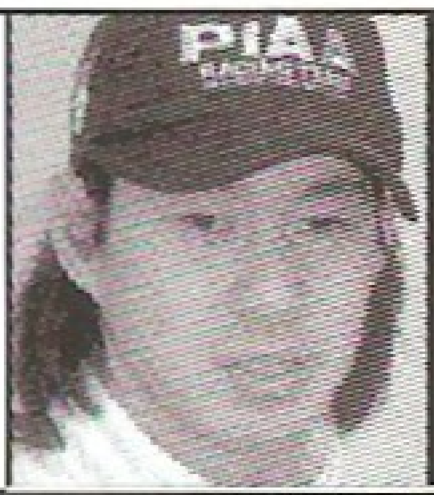
Jos Verstappen (NL)

Date de naissance	4.03.72
Débuts en F1	1994
Grands prix disputés	49
Victoires	0
Points	11

Châssis - **Stewart ST-1**, Moteur - **Ford V10 (works)**, Pneus - **Bridgestone**

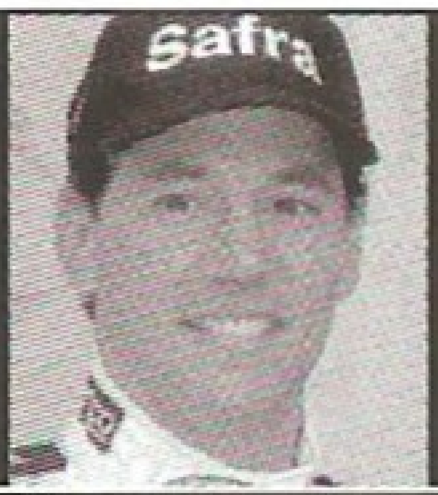
Basée à Milton Keynes (Angleterre), l'écurie Stewart Grand Prix a été fondée le 4 janvier 1996. Elle succède ainsi à l'ancienne écurie Paul Stewart Racing, qui avait remporté 12 victoires en Formule 1 et 120 autres succès dans les catégories inférieures. Avec un total de 17 Grands Prix disputés, la meilleure performance de Stewart en Formule 1 reste une seconde place obtenue l'an dernier au Grand Prix de Monaco, lui permettant de terminer la saison au neuvième rang du Championnat du monde des constructeurs. Les pilotes Stewart sont Rubens Barrichello (18) et Jan Magnussen (19)

Tyrrell



Toranosuke Tagaki (J)

Date de naissance	12.02.74
Débuts en F1	'98
Grands prix disputés	0
Victoires	0
Points	0



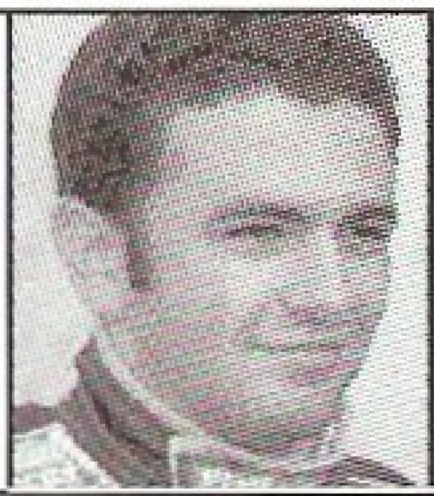
Ricardo Rosset (BR)

Date de naissance	27.07.68
Débuts en F1	1996
Grands prix disputés	16
Victoires	0
Points	0

Châssis - **TYRRELL 026**, Moteur - **Ford V10 (customer)**, Pneus - **Goodyear**

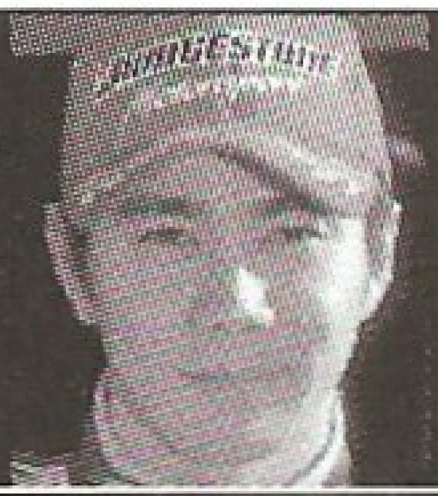
En décembre 1997, British American Racing a racheté l'écurie Tyrrell. Tyrrell continuera de fonctionner normalement pour la saison 1998, puis sera intégrée l'année prochaine dans la toute nouvelle écurie British American Racing Team. Basée pour l'instant à Ockham (Angleterre), Tyrrell a déjà remporté trois titres de Champion du monde des pilotes, deux titres de Champion du monde des constructeurs et le Championnat du monde des pilotes et des constructeurs 1987 des voitures à moteur atmosphérique. Tyrrell compte aujourd'hui 416 Grands Prix dont 23 victoires. Pour cette saison, les pilotes sont Toranosuke Takagi (20) et Ricardo Rosset (21).

Minardi



Esteban Tuero (ARG)

Date de naissance	22.04.78
Débuts en F1	'98
Grands prix disputés	0
Victoires	0
Points	0



Shinji Nakano (J)

Date de naissance	1.04.71
Débuts en F1	1997
Grands prix disputés	17
Victoires	0
Points	2

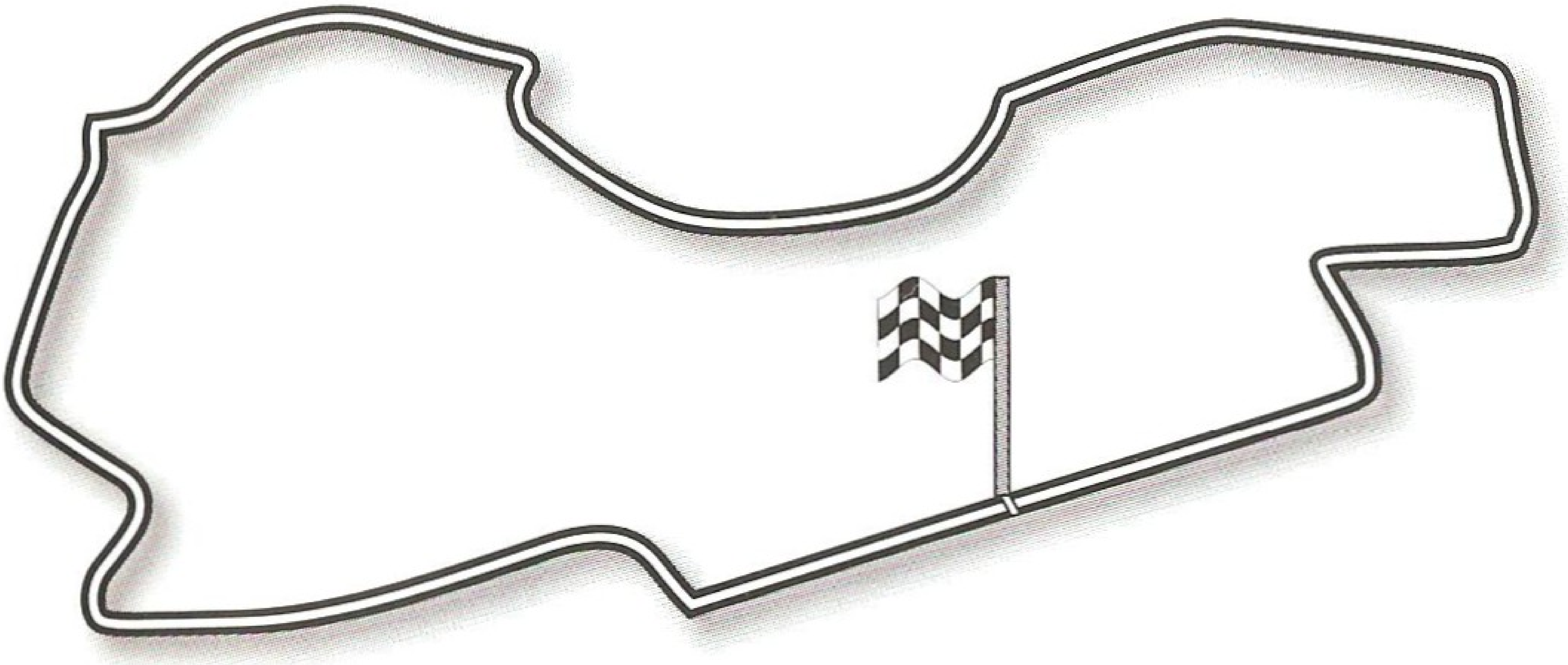
Châssis - **Minardi M198**, Moteur - **Ford V10 (customer)**, Pneus - **Bridgestone**

En 1979, Gian Carlo Minardi fonde à Faenza (Italie) un atelier de construction de voitures de course. Ce n'est qu'en 1985 que l'écurie Minardi fait ses débuts en Formule 1 au Grand Prix du Brésil et remporte avec Pierluigi Martini son tout premier point de championnat au Grand Prix de Détroit 1988. Minardi a disputé 205 Grands Prix, terminant le Championnat du monde des constructeurs 1991 à la septième place et le Championnat du monde des pilotes 1994 au dixième rang. Elle totalise aujourd'hui 27 points de championnat dans la catégorie Constructeurs. Les pilotes de l'écurie sont Esteban Tuero (22) et Shinji Nakano (23).

CIRCUITS DE LA SAISON 1998

8 mars . AUSTRALIE, MELBOURNE - ALBERT PARK

Longueur du circuit : 3,294 miles, soit 5.302 km. Longueur du Grand Prix: 58 tours

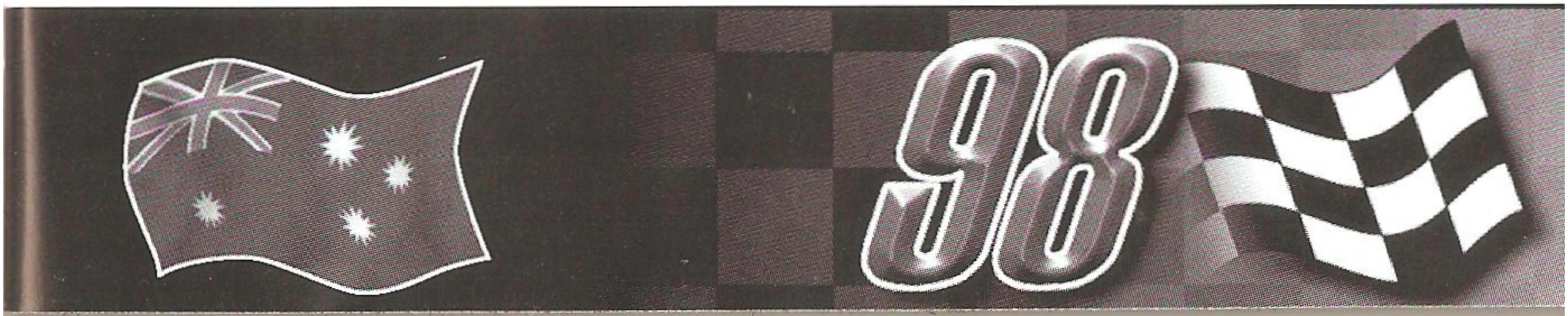


Résultat du Grand Prix 1997

1 David Coulthard (McLaren-Mercedes) 1-30:28.718
2 Michael Schumacher (Ferrari) 1-30:48.764
3 Mika Häkkinen (McLaren-Mercedes) 1-30:50.895

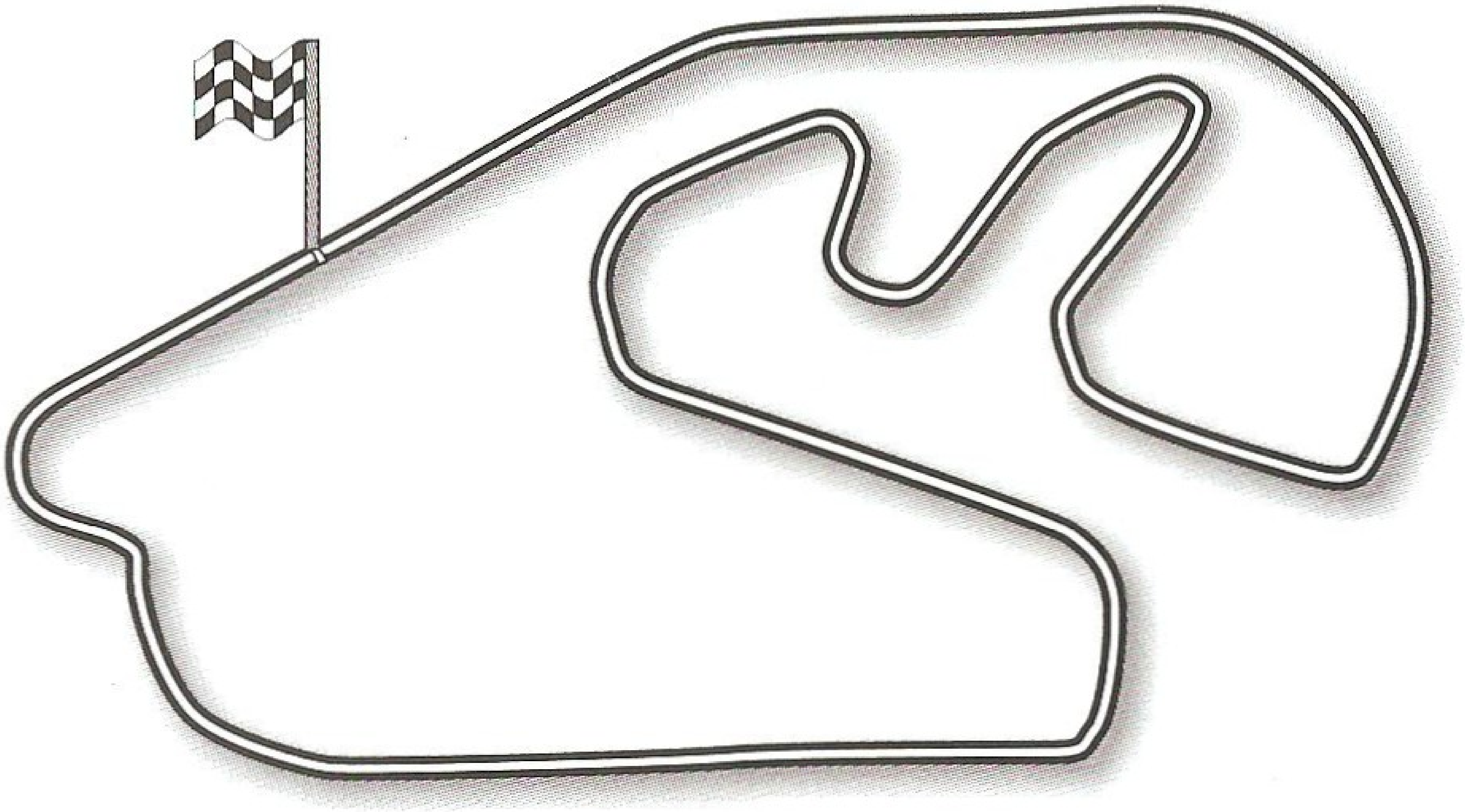
Pole Position

Jacques Villeneuve (Williams-Renault).
Temps: 1 mn 29.369 s. Vitesse moyenne: 133.486 mph, soit 214.779km/h.



29 mars. BRESIL, SAO PAULO - CIRCUIT JOSE CARLOS PACE (INTERLAGOS)

Longueur du circuit: 2.687 miles, soit 4.292 km. Longueur du grand prix: 72 tours



Résultat du Grand Prix 1997

1 Jacques Villeneuve (Williams-Renault) 1-36:06.990

2 Gerhard Berger (Benetton-Renault) 1-36:11.180

3 Olivier Panis (Prost-Mugen Honda) 1-36:22.860

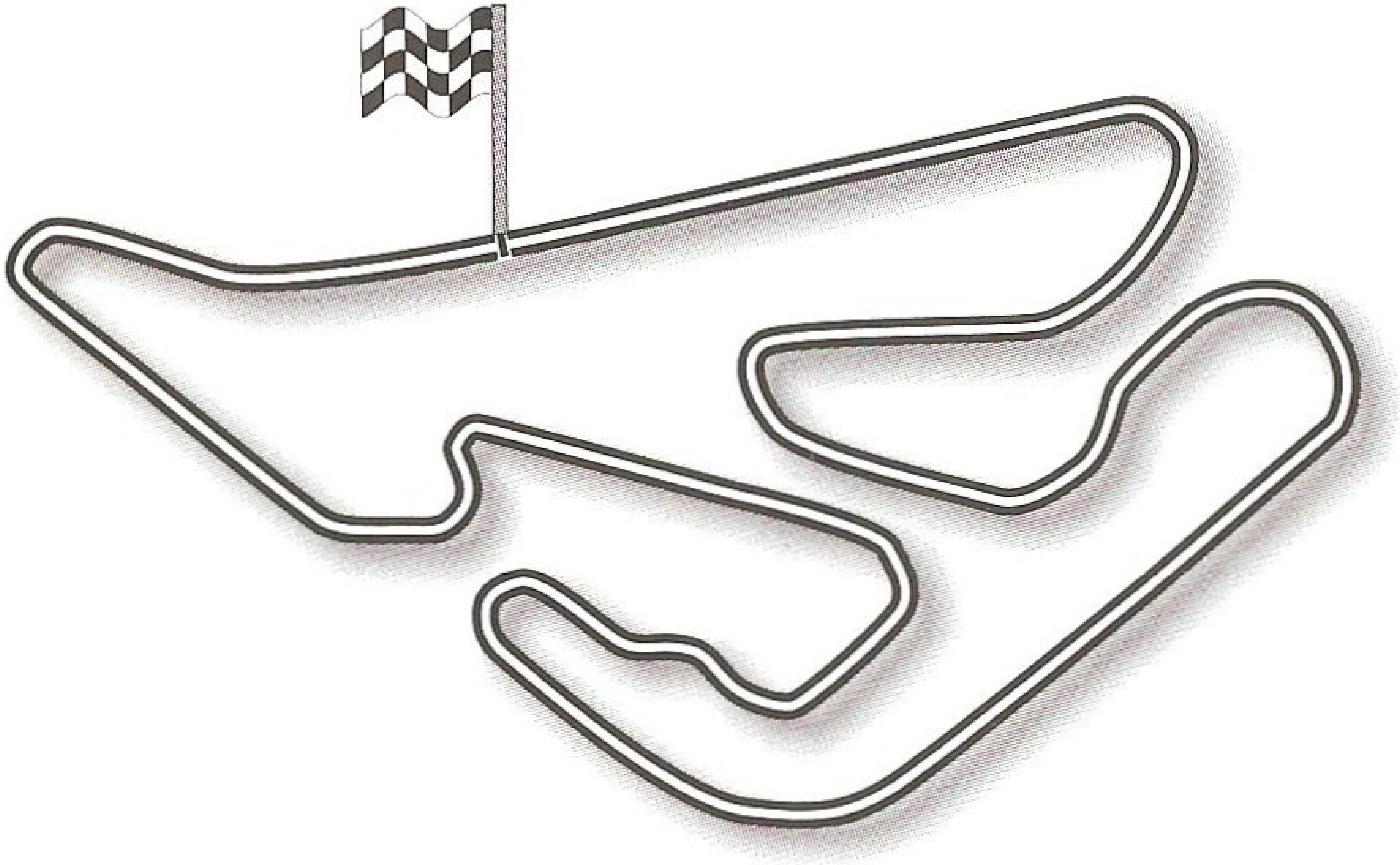
Pole Position

Jacques Villeneuve (Williams-Renault).

Temps: 1 mn 16.004 s. Vitesse moyenne: 126.388mph, soit 203.294km/h.

12 avril. ARGENTINE, BUENOS AIRES - AUTODROME OSCAR ALFREDO GALVEZ.

Longueur du circuit: 2.687 miles, soit 4.259 km. Longueur du grand prix: 72 tours

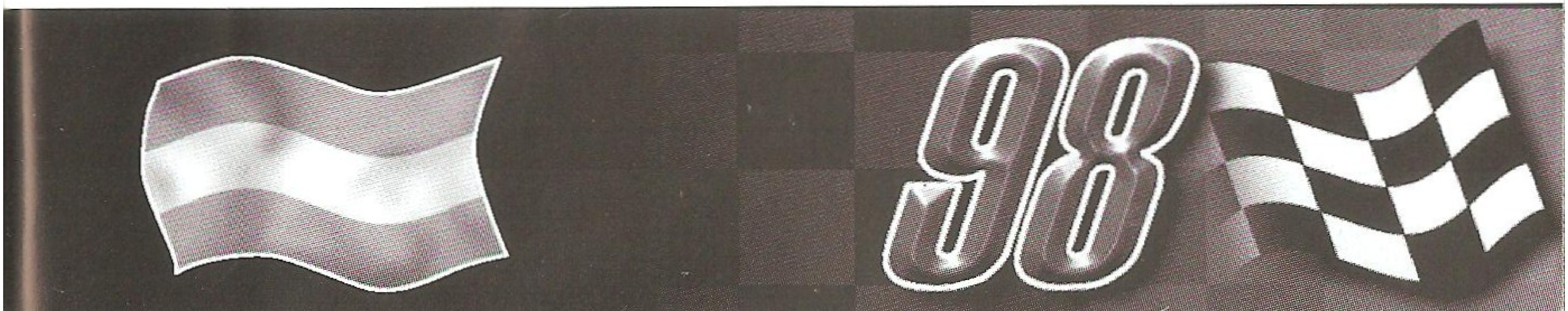


Résultat du Grand Prix 1997

1 Jacques Villeneuve (Williams-Renault) 1-52:01.715
2 Eddie Irvine (Ferrari) 1-52:02.694
3 Ralf Schumacher (Jordan-Peugeot) 1-52:13.804

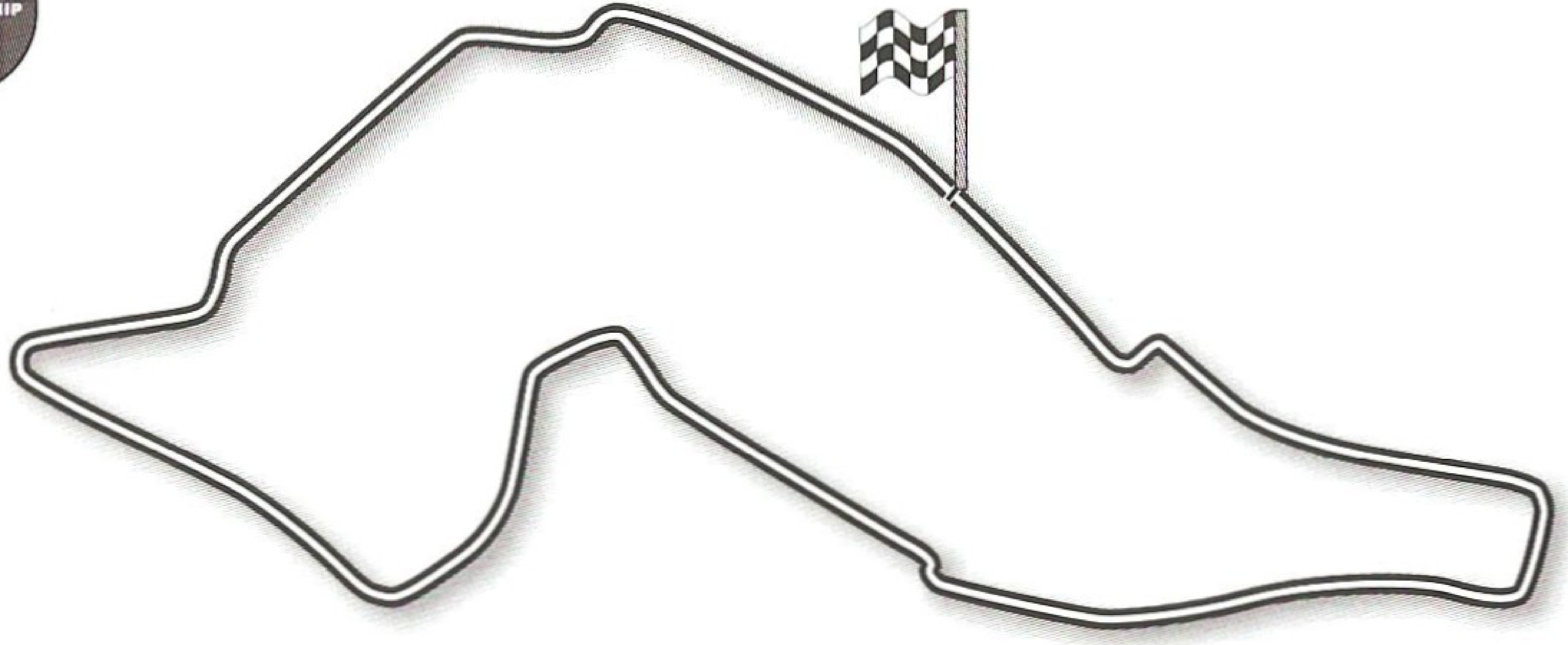
Pole Position

Jacques Villeneuve (Williams-Renault).
Temps: 1 mn 24.473 s. Vitesse moyenne: 112.786 mph, soit 181.506km/h.



26 avril. SAN MARIN, IMOLA - CIRCUIT ENZO ET DINO FERRARI

Longueur du circuit: 3.04 miles, soit 4.930 km. Longueur du grand prix: 62 tours



Résultat du Grand Prix 1997

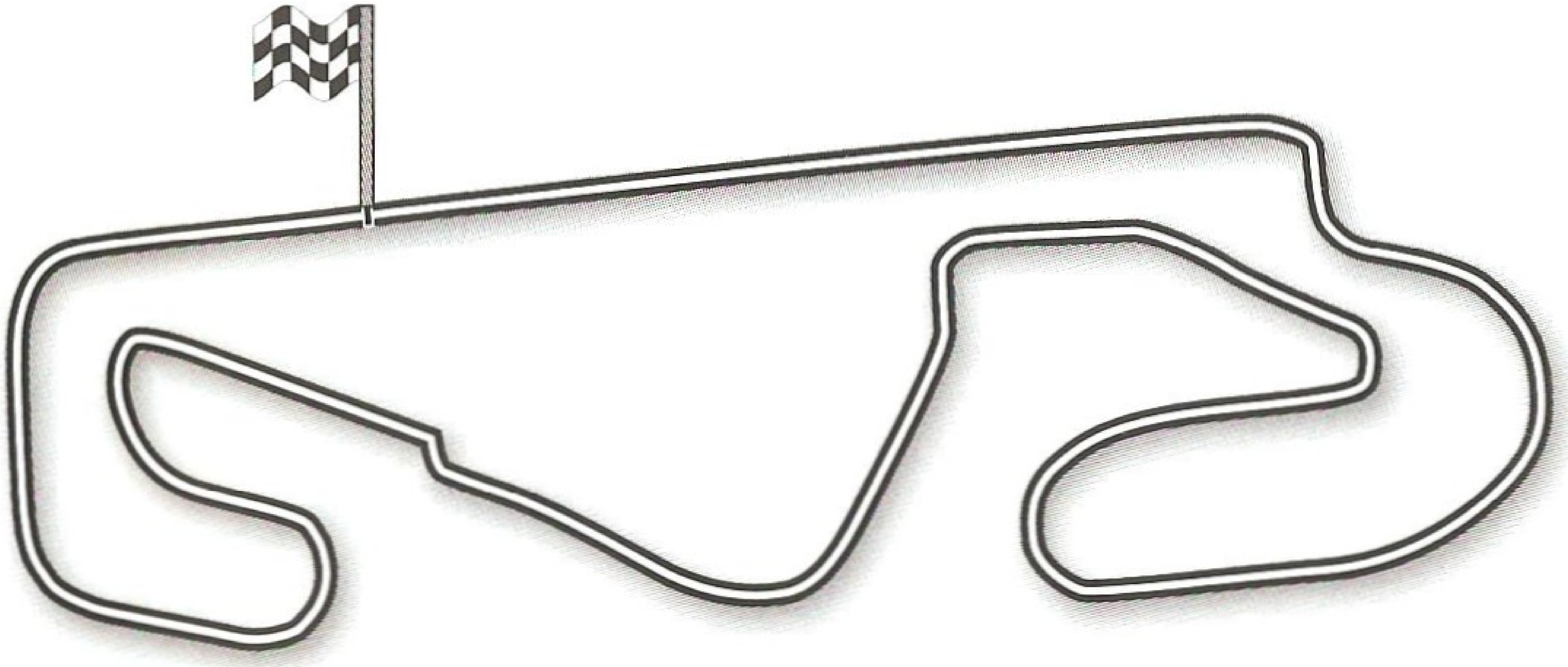
1 Heinz-Harald Frentzen (Williams-Renault) 1-31:00.673
2 Michael Schumacher (Ferrari) 1.31:01.910
3 Eddie Irvine (Ferrari) 1-32:19.016

Pole Position

Jacques Villeneuve (Williams-Renault).
Temps: 1 mn 23.303 s. Vitesse moyenne: 132.002 mph, soit 213.053km/h

10 mai. ESPAGNE, BARCELONE - CIRCUIT DE CATALOGNE

Longueur du circuit: 2.931 miles, soit 4.728 km. Longueur du grand prix: 65 tours



Résultat du Grand Prix 1997

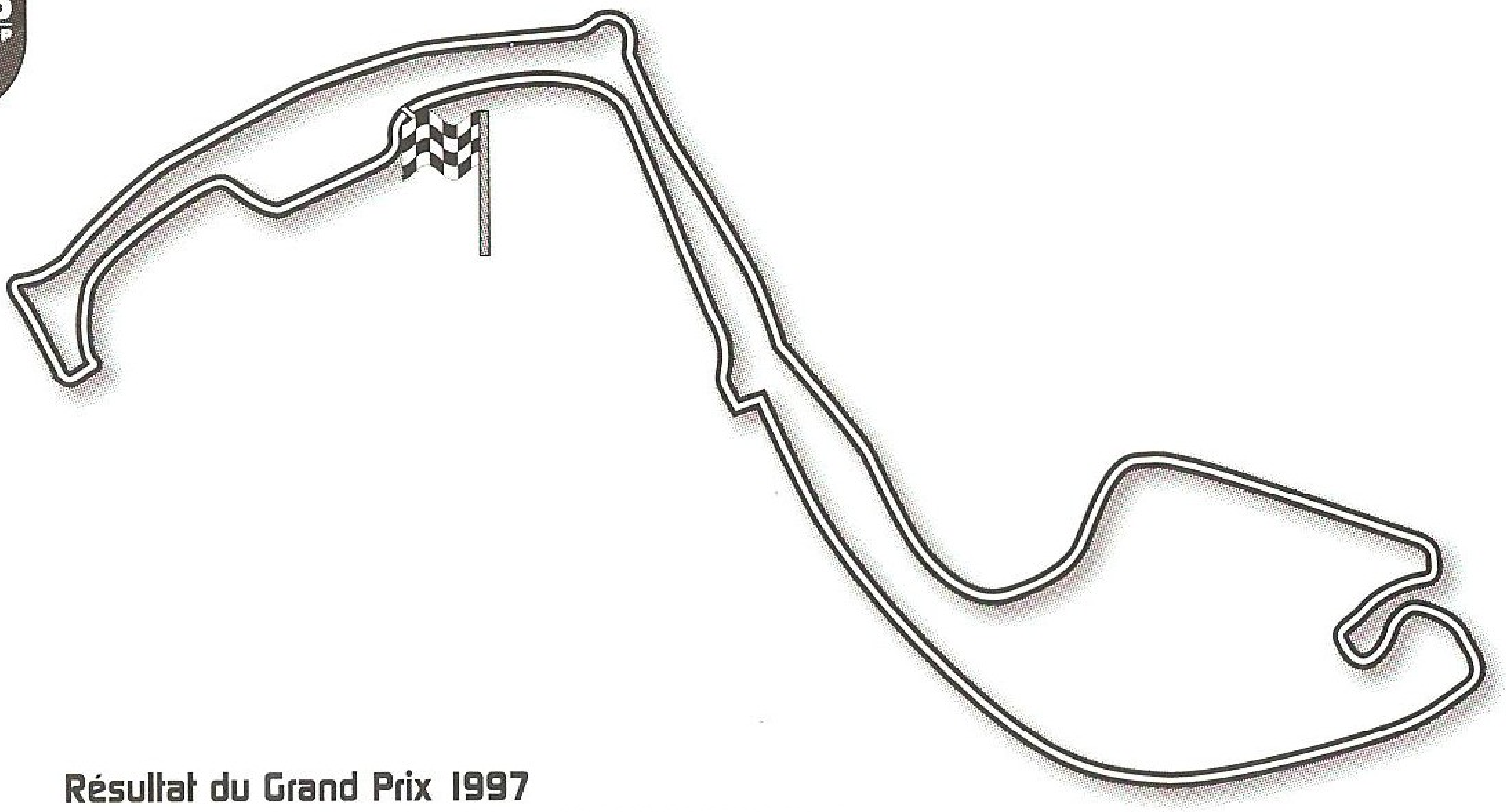
1 Jacques Villeneuve (Williams-Renault) 1-30:35.896
2 Olivier Panis (Prost-Mugen Honda) 1-30:41.700
3 Jean Alesi (Benetton-Renault) 1-30:48.430

Pole Position

Jacques Villeneuve (Williams-Renault).
Temps: 1 mn 16.525 s. Vitesse moyenne: 138.546mph, soit 222.421 kmh

24 mai. MONACO, CIRCUIT URBAIN DE MONACO

Longueur du circuit: 2.092 miles, soit 3.367 km. Longueur du grand prix: 78 tours



Résultat du Grand Prix 1997

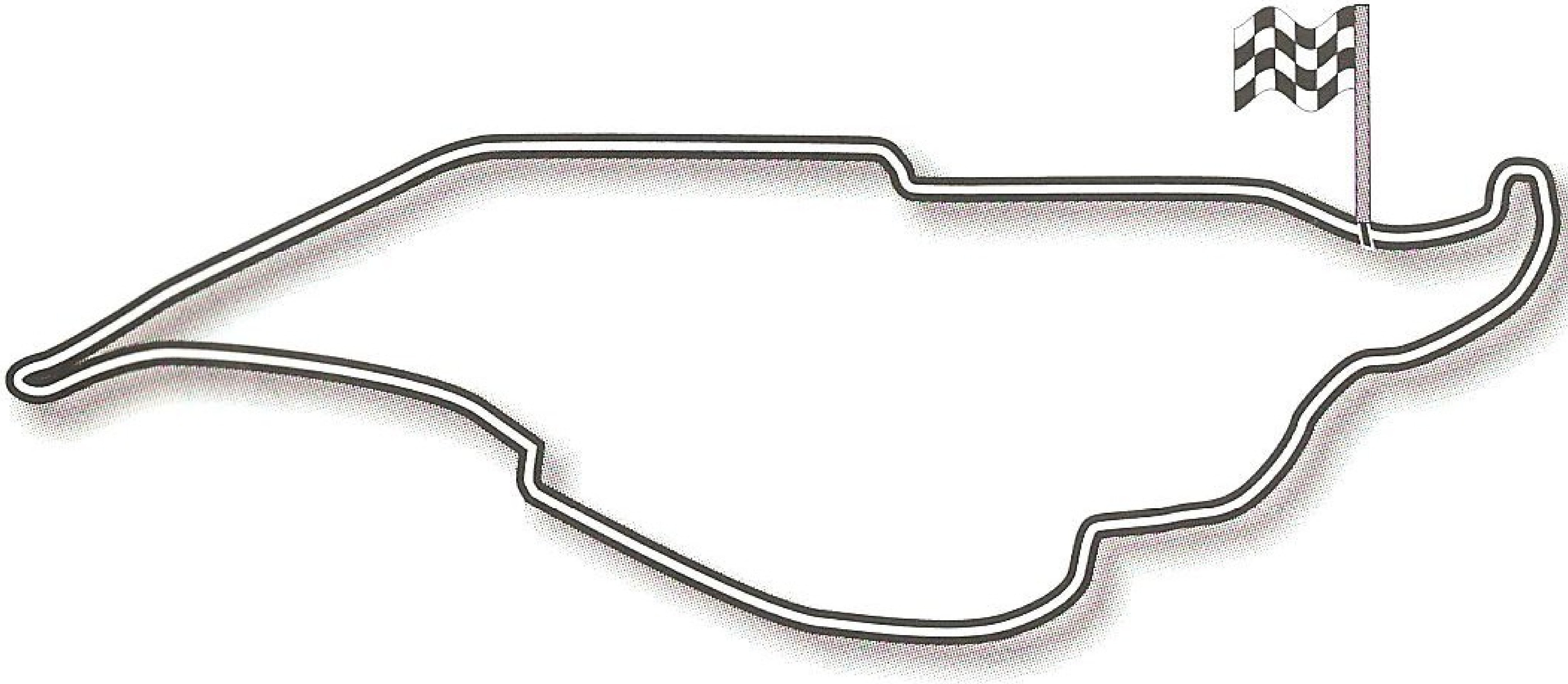
1 Michael Schumacher (Ferrari) 2-00:05.654
2 Rubens Barrichello (Stewart-Ford) 2-00:58.960
3 Eddie Irvine (Ferrari) 2-01:27.762

Pole Position

Heinz-Harald Frentzen (Williams-Renault).
Temps: 1 mn 18.216 s. Vitesse moyenne: 96.286 mph, soit 154.924km/h.

7 juin. CANADA, MONTREAL - CIRCUIT GILLES VILLENEUVE

Longueur du circuit: 2.747 miles, soit 4.421 km. Longueur du grand prix: 69 tours

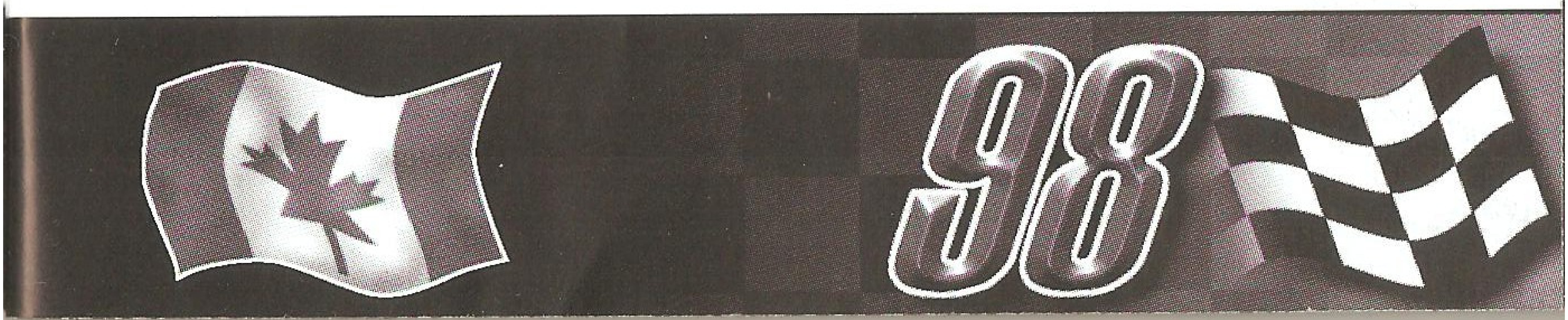


Résultat du Grand Prix 1997

1 Michael Schumacher (Ferrari) 1-17:40.646
2 Jean Alesi (Benetton-Renault) 1-17:43.211
3 Giancarlo Fisichella (Jordan-Peugeot) 1-17:43.865

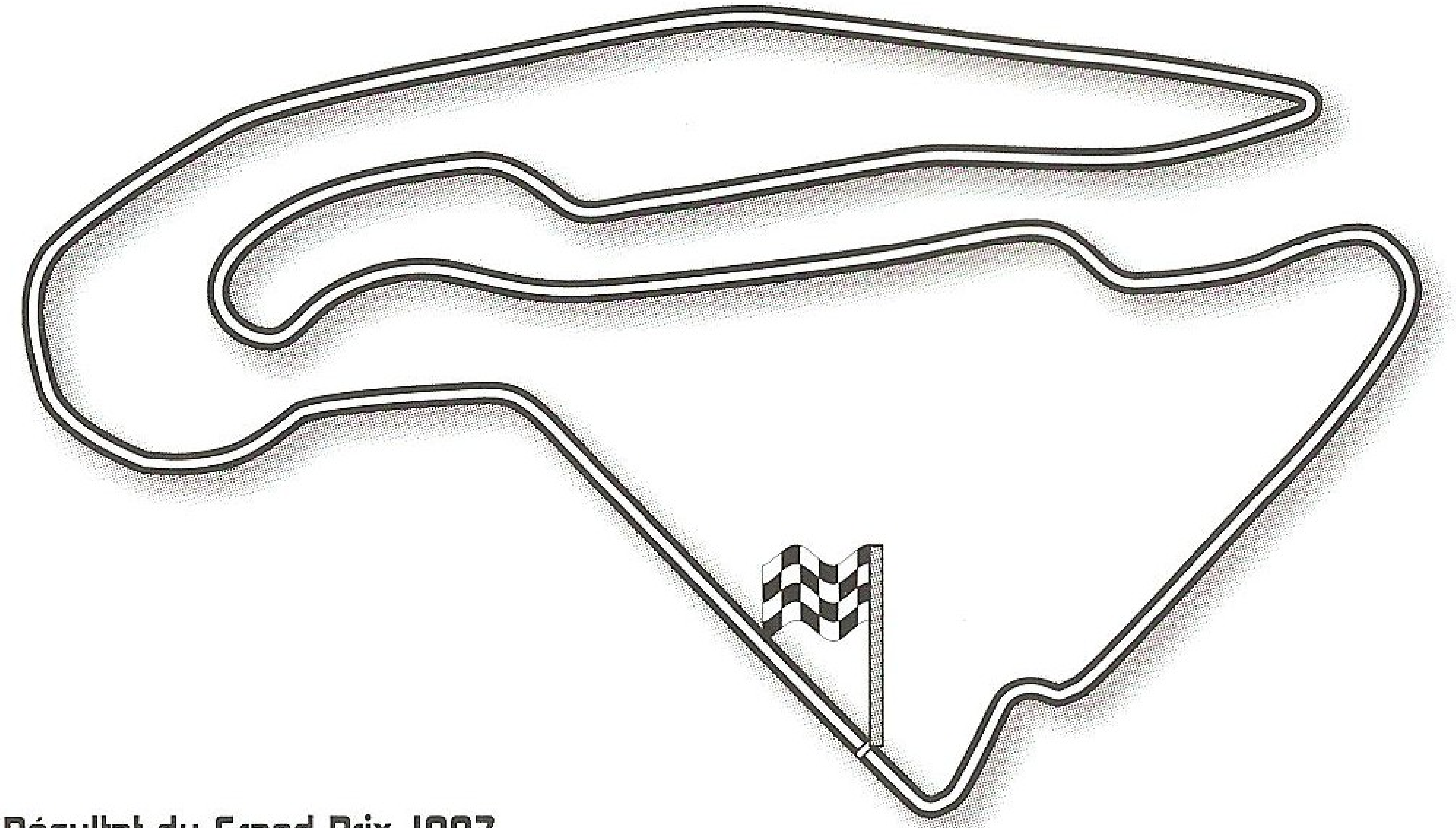
Pole Position

Michael Schumacher (Ferrari).
Temps: 1 mn 18.095 s. Vitesse moyenne: 126.663mph, soit 203.797km/h.



28 juin. FRANCE, CIRCUIT DE NEVERS MAGNY - COURS

Longueur du circuit: 2.640 miles, soit 4.250 km. Longueur du grand prix: 72 tours.



Résultat du Grand Prix 1997

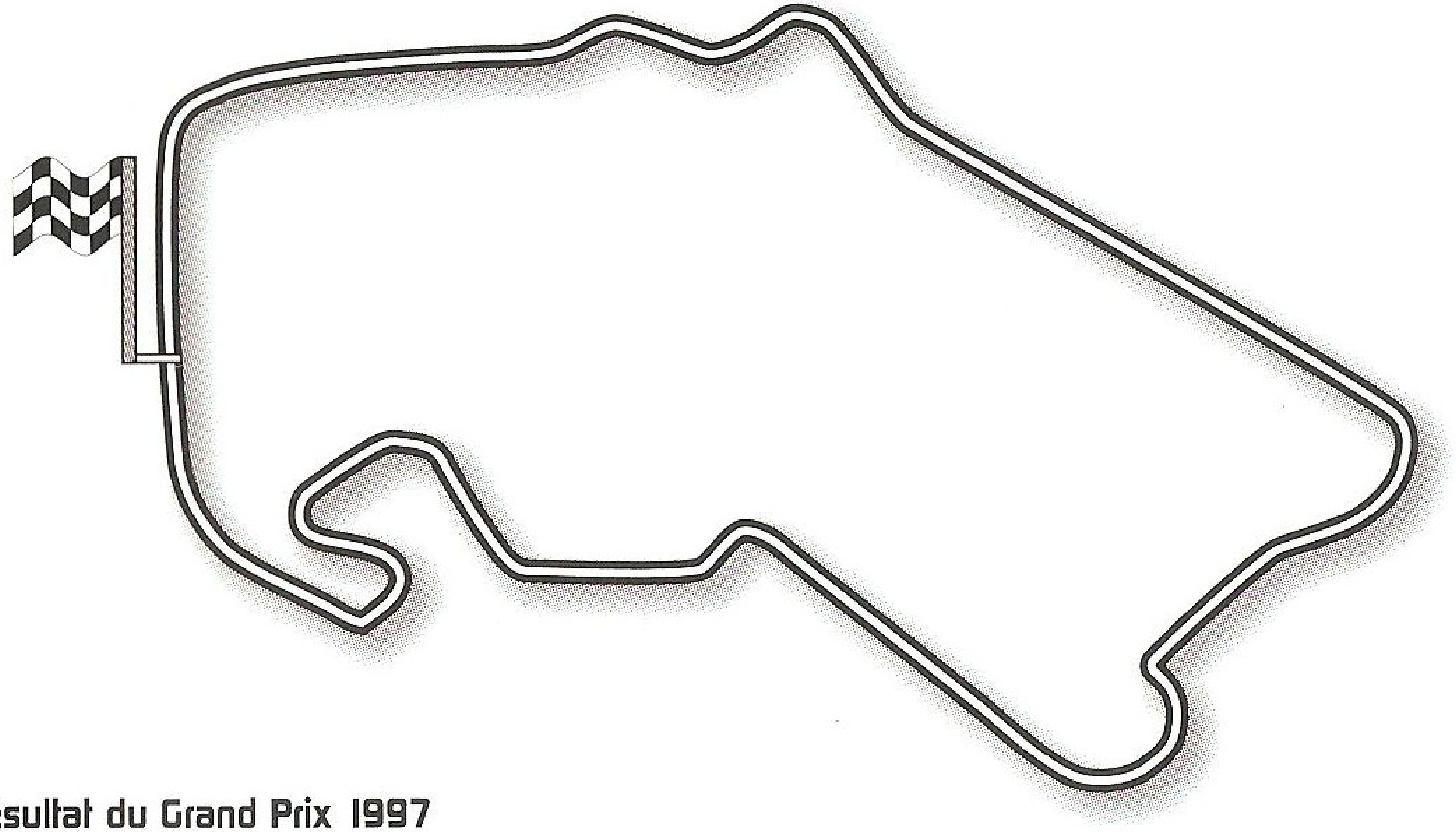
1 Michael Schumacher (Ferrari) 1-38:50.492
2 Heinz-Harald Frentzen (Williams-Renault) 1-39:14.029
3 Eddie Irvine (Ferrari) 1-40:05.293

Pole Position

Michael Schumacher (Ferrari).
Temps: 1 mn 14.548 s. Vitesse moyenne: 127.556mph, soit 205.236km/h.

12 juillet. GRANDE-BRETAGNE, SILVERSTONE

Longueur du circuit: 3.200 miles, soit 5.140 km. Longueur du grand prix: 60 tours.

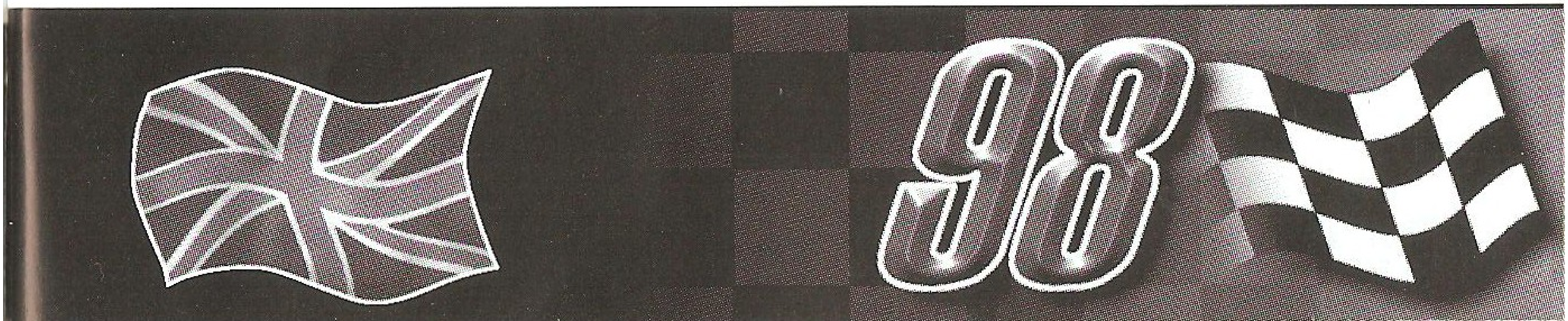


Résultat du Grand Prix 1997

1 Jacques Villeneuve (Williams-Renault) 1-28:01.665
2 Jean Alesi (Benetton-Renault) 1-28:11.870
3 A. Wurz (Benetton-Renault) 1-28:12.961

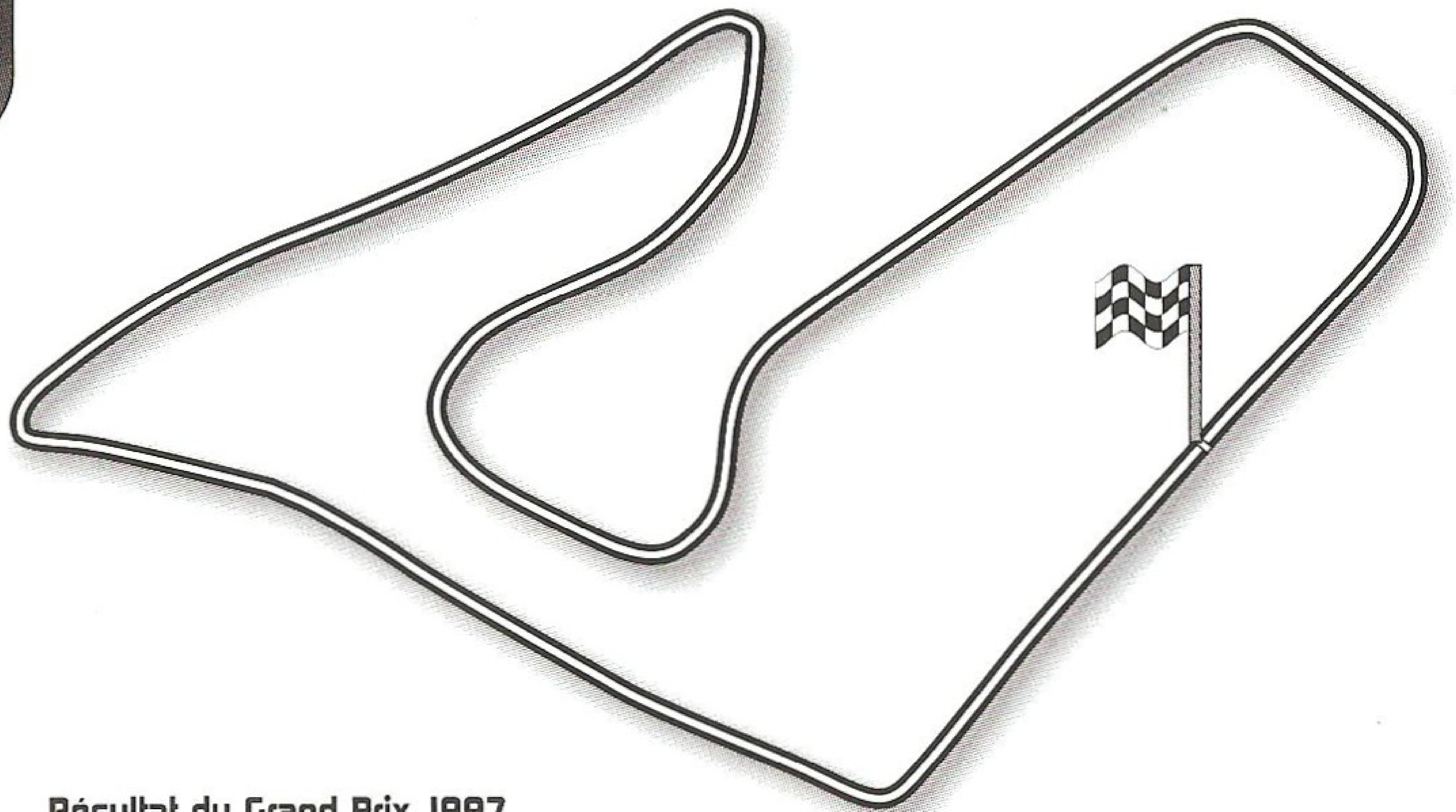
Pole Position

Jacques Villeneuve (Williams-Renault).
Temps: 1 mn 21.598 s. Vitesse moyenne: 140.938mph, soit 226.770km/h.



26 juillet. AUTRICHE, A-1 RING

Longueur du circuit: 2.67 miles, soit 4.319 km. Longueur du grand prix: 71 tours.



Résultat du Grand Prix 1997

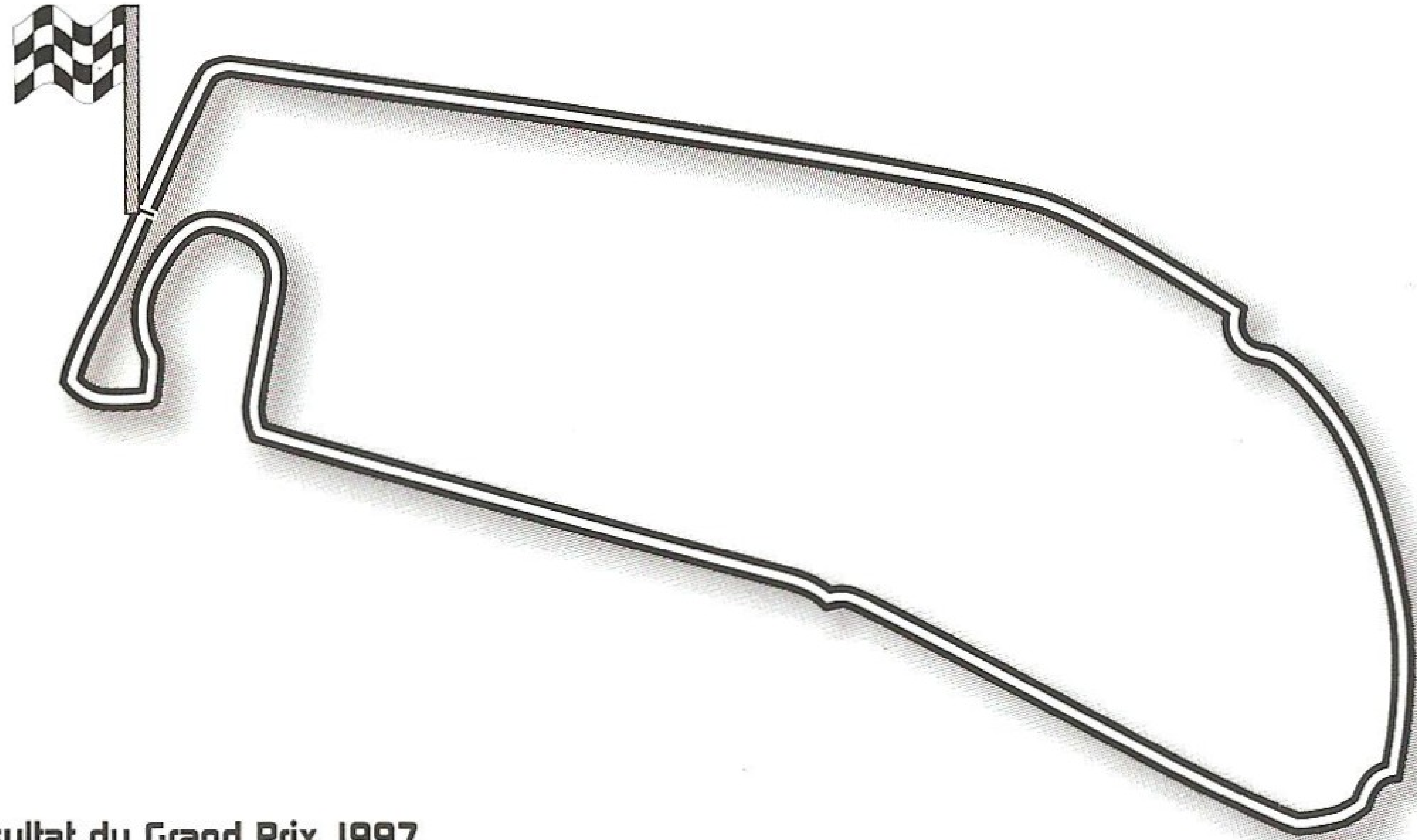
1 Jacques Villeneuve (Williams-Renault) 1-27:35.999
2 David Coulthard (McLaren-Mercedes) 1-27:38.908
3 Heinz-Harald Frentzen (Williams-Renault) 1-27:39.961

Pole Position

Jacques Villeneuve (Williams-Renault).
Temps: 1 mn 10.304 s. Vitesse moyenne: 136.847mph, soit 221.364km/h.

2 août. ALLEMAGNE, HOCKENHEIM - HOCKENHEIMRING

Longueur du circuit: 4.239 miles, soit 6.823 km. Longueur du grand prix: 45 tours.



Résultat du Grand Prix 1997

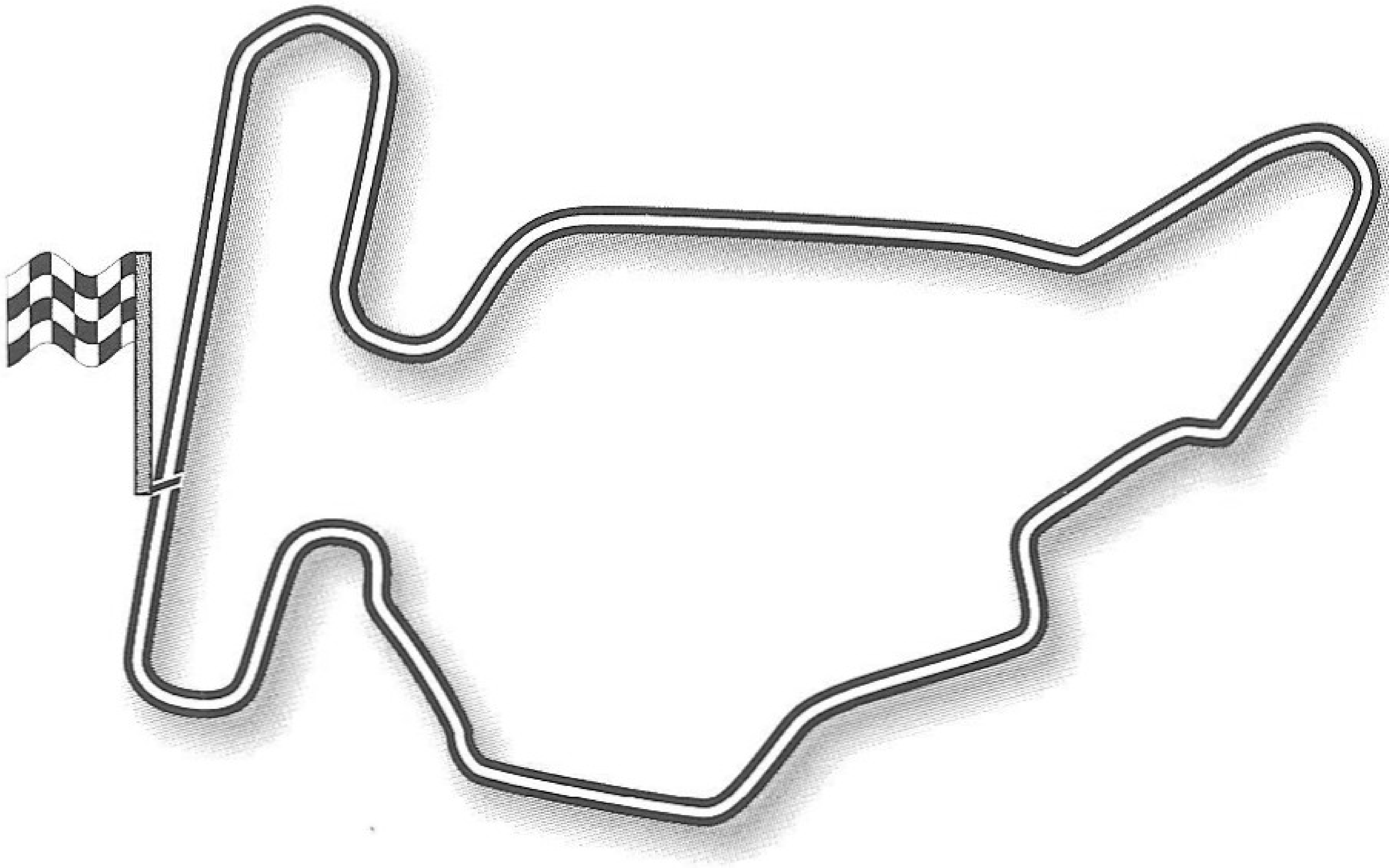
1 Gerhard Berger (Benetton-Renault) 1-20:59.046
2 Michael Schumacher (Ferrari) 1-21:16.573
3 Mika Häkkinen (McLaren-Mercedes) 1-21:23.816

Pole Position

Gerhard Berger (Benetton-Renault).
Temps: 1 mn 41.873 s. Vitesse moyenne: 149.852mph, soit 241.112km/h.

16 août. HONGRIE, MOGYOROD - HUNGARORING

Longueur du circuit: 2.465 miles, soit 3.968 km. Longueur du grand prix: 77 tours.



Résultat du Grand Prix 1997

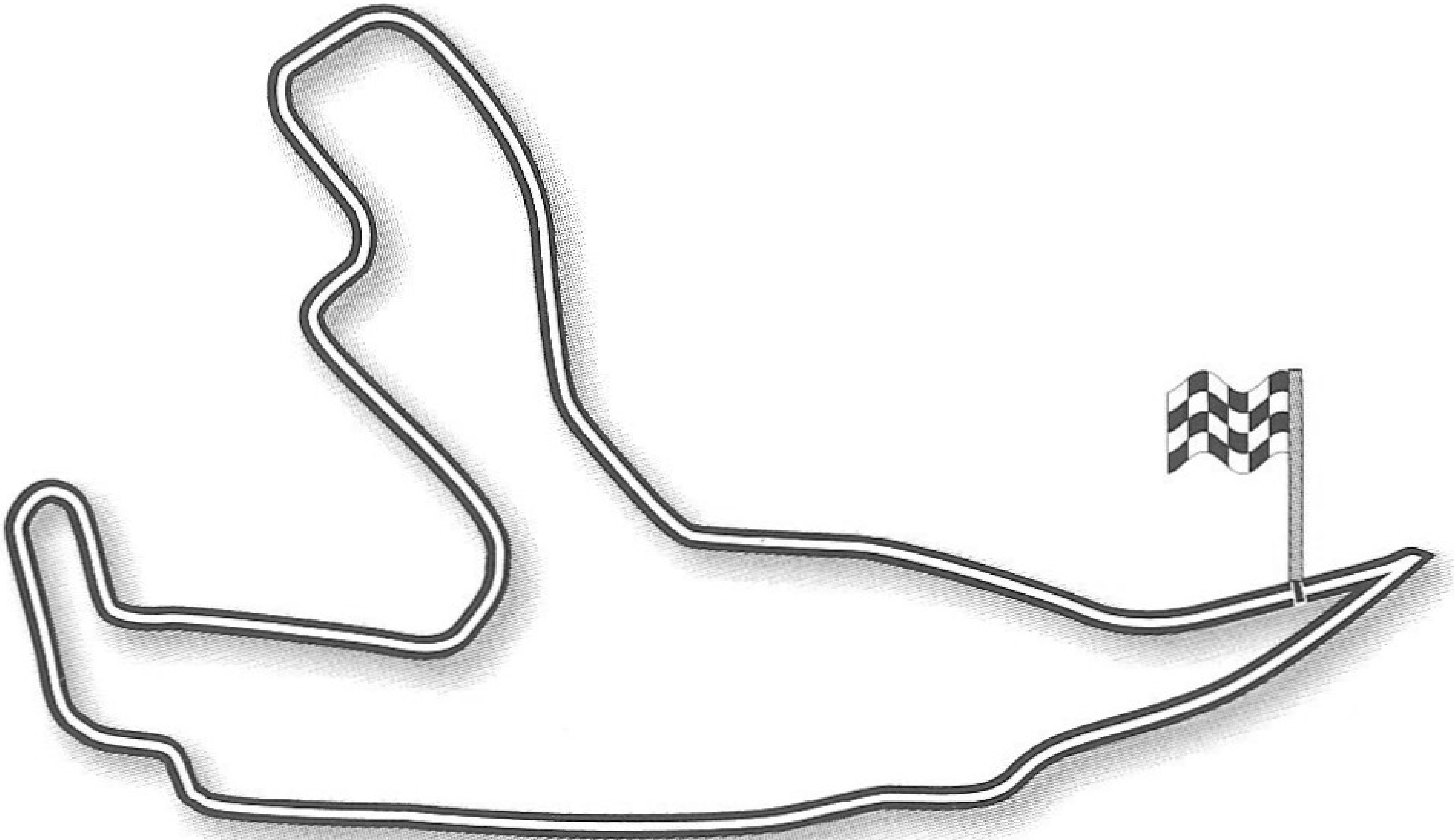
1 Jacques Villeneuve (Williams-Renault) 1-45:47.149
2 Damon Hill (Arrows-Yamaha) 1-45:56.228
3 Johnny Herbert (Sauber-Petronas) 1-46:07.594

Pole Position

Michael Schumacher (Ferrari).
Temps: 1 mn 14.672 s. Vitesse moyenne: 118.894mph, soit 191.300km/h.

30 août. BELGIQUE, CIRCUIT DE SPA FRANCORCHAMPS

Longueur du circuit: 4.329 miles, soit 6.968 km. Longueur du grand prix: 44 tours.



Résultat du Grand Prix 1997

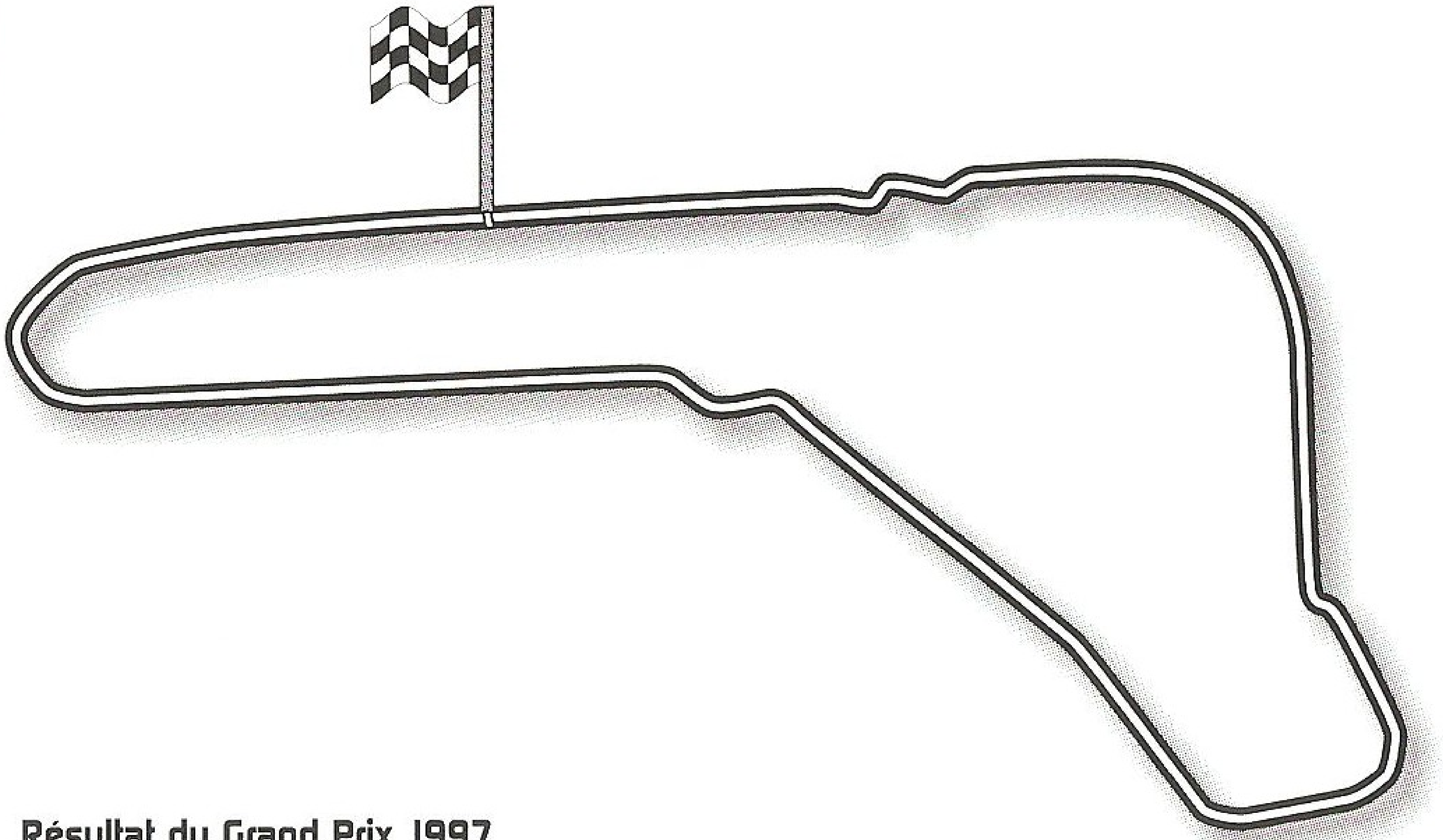
1 Michael Schumacher (Ferrari) 1-33:46.717
2 Giancarlo Fisichella (Jordan-Peugeot) 1-34:13.470
3 Heinz-Harald Frentzen (Williams-Renault) 1-34:18.864

Pole Position

Jacques Villeneuve (Williams-Renault).
Temps: 1 mn 49.450 s. Vitesse moyenne: 142.443mph, soit 229.189km/h.

13 septembre. ITALIE, AUTODROME NATIONAL DE MONZA

Longueur du circuit: 3.585 miles, soit 5.770 km. Longueur du grand prix: 53 tours



Résultat du Grand Prix 1997

1 David Coulthard (McLaren-Mercedes) 1-17:04.609

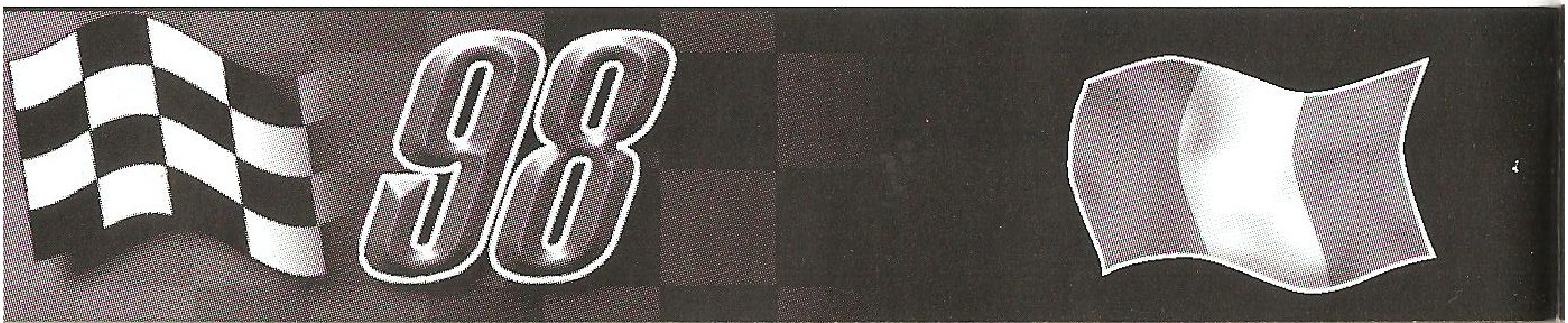
2 Jean Alesi (Benetton-Renault) 1-17:06.546

3 Heinz-Harald Frentzen (Williams-Renault) 1-17:08.952

Pole Position

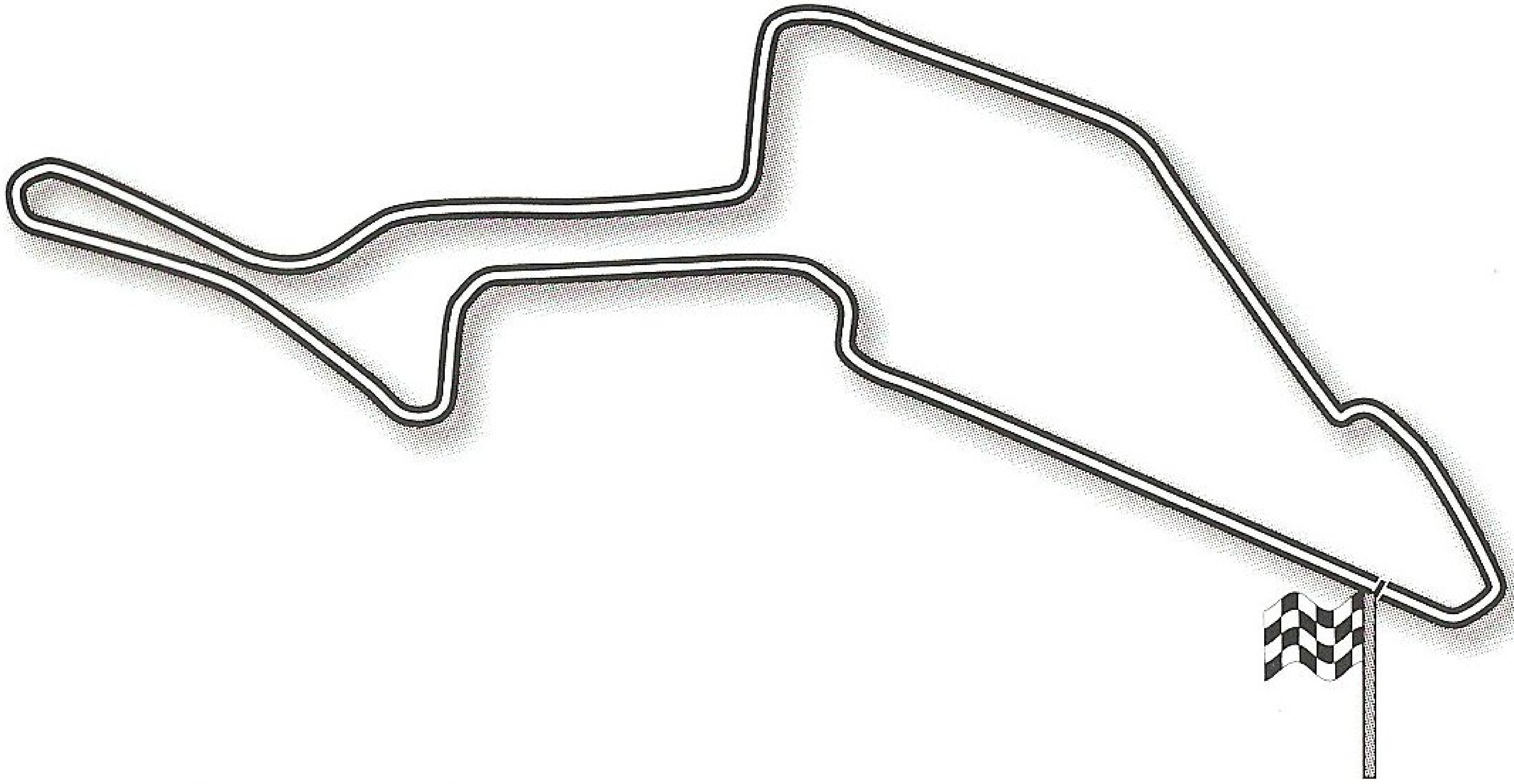
Jean Alesi (Benetton-Renault).

Temps: 1 mn 22.990 s. Vitesse moyenne: 155.593mph, soit 250.295km/h



27 septembre. LUXEMBOURG, NÜRBURGRING

Longueur du circuit: 2.831 miles, soit 4.556 km. Longueur du grand prix: 67 tours



Résultat du Grand Prix 1997

1 Jacques Villeneuve (Williams-Renault) 1-31:27.843

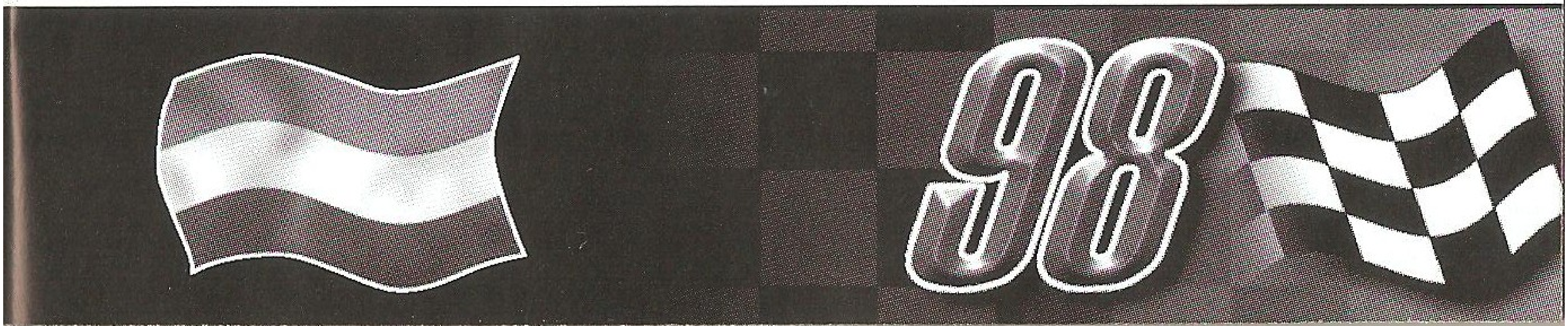
2 Jean Alesi (Benetton-Renault) 1-31:39.613

3 Heinz-Harald Frentzen (Williams-Renault) 1-31:41.323

Pole Position

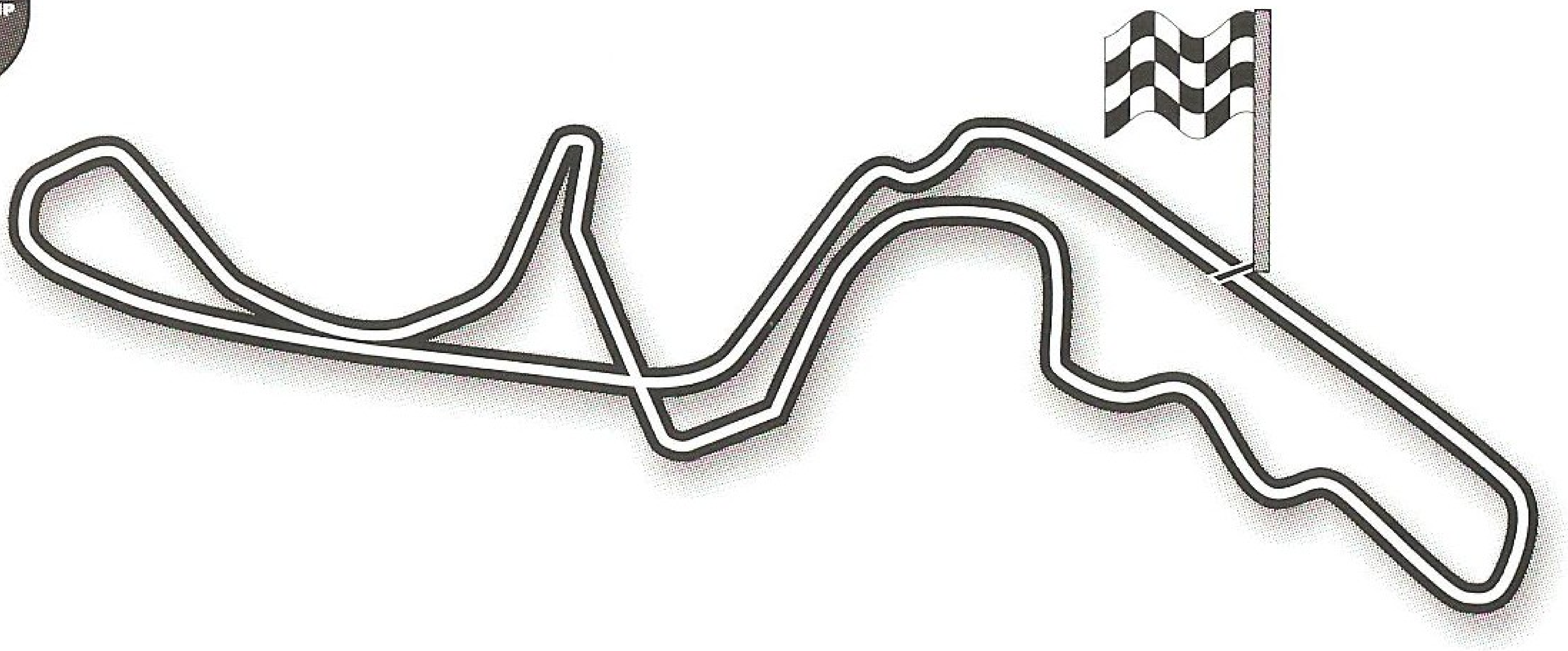
Mika Häkkinen (McLaren Mercedes).

Temps: 1 mn 16.602 s. Vitesse moyenne: 133.073mph, soit 214.115km/h.



1er novembre. JAPON, CIRCUIT DE SUZUKA

Longueur du circuit: 3.644 miles, soit 5.864 km. Longueur du grand prix: 53 tours.



Résultat du Grand Prix 1997

1 Michael Schumacher (Ferrari) 1-29:48.446
2 Heinz-Harald Frentzen (Williams-Renault) 1-29:49.824
3 Eddie Irvine (Ferrari) 1-30:14.830

Pole Position

Jacques Villeneuve (Williams-Renault).
Temps: 1 mn 36.071 s. Vitesse moyenne: 136.567mph, soit 219.737km/h.

DÉMARRAGE DU JEU

Pour jouer à Formule 1 98 ™ sur votre console de jeu PlayStation® :

1. Configurez votre console de jeu PlayStation® en respectant les instructions du manuel fourni avec le système.
2. Suivez les indications du système pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque et placez le disque dans le compartiment du lecteur, en vous assurant que la face imprimée est orientée vers le haut.
3. Refermez le couvercle du compartiment. Si l'unité est éteinte, appuyez sur le bouton POWER pour commencer à jouer. Si elle est déjà allumée, appuyez sur la touche RESET.

Pour passer d'un écran à l'autre, appuyez sur la touche X de la manette.

ATTENTION! Ne procédez pas à l'insertion ou à la suppression de manettes, cartes mémoire ou autres périphériques pendant le jeu.

COMMANDES DE FORMULE 1 98

Touche directionnelle ←	Tourner à gauche
Touche directionnelle →	Tourner à droite
Touche ✕	Accélérer / Sélectionner une option de menu
Touche □	Freiner
Touche ○	Faire marche arrière
Touche △	Revenir à l'écran précédent en système menu sans effectuer de changement.
Touches L1 R1	Changer de vitesse manuellement
Touches L2 R2	Basculer entre les vues du jeu
Touche directionnelle ↓	Vue arrière
Touche START	Marquer une pause dans le jeu et afficher l'écran OPTIONS DE LA PARTIE.

N.B.: Les autres configurations de commandes sont accessibles par l'écran Manette du menu OPTIONS DE LA PARTIE.

UTILISATION D'UNE MANETTE ANALOGIQUE (DUAL SHOCK)

Vous bénéficierez du maximum de sensations procurées par Formule 1 98 si vous utilisez une manette analogique (DUAL SHOCK), qui non seulement, apporte la précision du contrôle analogique, mais permet également de ressentir l'impact des accidents et des collisions lorsque la fonction de restitution des vibrations est activée.

MANIPULATION DU JEU À L'AIDE D'UNE MANETTE ANALOGIQUE (DUAL SHOCK)

Outre les commandes standard du jeu, la Manette Analogique (DUAL SHOCK) dispose des commandes suivantes.

Joystick gauche	Tourner à gauche et à droite
Joystick droit	Pousser le joystick droit vers l'avant pour accélérer. Tirer le joystick droit vers l'arrière pour freiner et passer en marche arrière.

Formule 1 98 s'articule autour de deux styles de course très différents. D'une part, le mode ARCADE, d'autre part, le mode GRAND PRIX, plus précis du point de vue technique. Le mode ARCADE vous offre le choix entre des courses de style arcade et des épreuves contre la montre, tandis que le mode GRAND PRIX vous permet de participer à une course de GRAND PRIX ou de concourir pour un CHAMPIONNAT complet sur les 16 circuits de la saison 1998. À mi-chemin entre les deux, le CHALLENGE débute comme une course en mode arcade et vous offre progressivement les sensations d'un simulateur de vitesse.

À tous les fans de Formule 1, impatients de se lancer dans la course, nous recommandons de consulter la section COURSES EN MODE ARCADE de ce manuel. Ils y trouveront une présentation des quelques options élémentaires et seront immédiatement placés au volant d'un bolide sur la ligne de départ d'une course en mode arcade. Ceux qui, parmi vous, recherchent une expérience à la fois plus exigeante et plus réaliste de la conduite de voitures de Formule 1 découvriront dans la section COURSES DE GRAND PRIX toutes les options de réglage des véhicules et des courses propres à ce mode.

N.B. : Si vous laissez le jeu sur l'écran du menu principal, celui-ci lance automatiquement une démonstration. Pour éviter cela, appuyez sur la touche ⊗.

Une fois chargé, le jeu commence par une séquence d'introduction. Appuyez sur la touche ⊗ de votre manette si vous voulez passer cette introduction. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite de votre manette pour faire défiler les drapeaux nationaux indiquant la langue de votre choix. Lorsque vous avez trouvé la langue désirée, appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre choix et le jeu passera à l'écran du MENU PRINCIPAL.

ÉCRAN DU MENU PRINCIPAL

Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas de votre manette pour sélectionner les options, et les touches Gauche et Droite pour modifier vos choix d'options.

NOMBRE DE JOUEURS

Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour naviguer entre les options suivantes:

Un seul joueur

Les courses à un seul joueur offrent les possibilités de jeu suivantes: Grand Prix, mode Arcade, Contre la montre, Challenge et Championnat.

Deux joueurs

Course à deux joueurs sur un écran divisé en deux offrant les possibilités de jeu suivantes: Grand Prix, mode Arcade et Contre la montre. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section COURSES À PLUSIEURS JOUEURS.

Un joueur + Liaison

Course à deux joueurs offrant les possibilités de jeu suivantes: Grand Prix, mode Arcade et Contre la montre par l'intermédiaire d'un câble de liaison. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section COURSES À PLUSIEURS JOUEURS.

Deux joueurs + Liaison

Course à quatre joueurs sur un écran divisé en quatre offrant les possibilités de jeu suivantes: Grand Prix, mode Arcade et Contre la montre par l'intermédiaire d'un câble de liaison. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section COURSES À PLUSIEURS JOUEURS.

MODE DE JEU

Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour naviguer entre les options suivantes :

Mode Arcade

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section COURSES EN MODE ARCADE.

Contre la montre

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section COURSES CONTRE LA MONTRE.

Grand Prix

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section COURSES DE GRAND PRIX.

Championnat: Nouveau

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section CHAMPIONNAT : NOUVEAU.

Championnat: Charger

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section CHARGEMENT ET ENREGISTREMENT DES CHAMPIONNATS DE GRAND PRIX.

Mode Challenge: Nouveau

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section CHALLENGE.

Mode Challenge: Charger

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section CHARGEMENT ET ENREGISTREMENT DES PARTIES EN MODE ARCADE.

OPTIONS DE LA PARTIE

Sélectionnez cette option, puis appuyez sur la touche ⊗ pour ouvrir l'écran du menu Options de la partie. Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour sélectionner les options de votre choix. Ces options sont les suivantes :

Volume musique

Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour modifier le volume de la musique interne au jeu.

Volume SFX

Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour modifier le volume des effets sonores du jeu.

Volume commentaires

Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour modifier le volume des commentaires internes au jeu.

Modifier langue

Une fois l'option mise en surbrillance, appuyez sur la touche ⊗ pour la sélectionner. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour faire défiler les drapeaux indiquant les choix de langues.

Modifier commandes

Une fois l'option mise en surbrillance, appuyez sur la touche ⊗ pour la sélectionner. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour parcourir une liste des configurations possibles de la manette pour le périphérique actuellement inséré. Appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner l'option. Pour calibrer des manettes analogiques, sélectionnez l'option Manette afin d'afficher l'écran de calibrage.

Options affichage

Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour passer d'une option à l'autre, et les touches Gauche et Droite pour les définir à votre convenance. Modifiez à votre convenance la configuration de l'affichage, comme indiqué ci-dessous :

Reflet interne -	Activez ou désactivez cette option.
Mode Carte -	Choisissez entre les modes Défilement, Rotation et Désactiver pour la carte s'affichant à l'écran.
Zoom sur carte -	Entre les options de zoom x1, x2, x3 ou x4.
Tracé de la course -	Choisissez entre ACTIVER et DÉSACTIVER.
Caméra -	Choisissez entre 4 réglages de caméra différents : Sol, Mi-hauteur, Pleine hauteur et Cockpit.
Affichage -	Choisissez entre mph et km/h pour l'affichage de la vitesse à l'écran.
Ralenti -	Choisissez entre RALENTI : ACTION, comprenant les options Avance rapide et Retour rapide, et RALENTI : PROLONGÉ.
Terminé -	Pour revenir à l'écran OPTIONS DE LA PARTIE.

Options Affichage

Permet de régler sur votre écran de télévision les positions horizontale et verticale de la fenêtre du jeu. Utilisez les touches directionnelles pour régler la position de l'image.

NE PAS AFFRANCHIR

NO STAMP REQUIRED

RESPONSE PAYEE
GRANDE-BRETAGNE

Psygnosis
FREEPOST
Liverpool
L3 AB
UNITED KINGDOM

Influence the future!

Fill in this card & send it **FREEPOST** to us every time you buy a Psygnosis game & you can then influence the development of our new games.

Please **PRINT** clearly in **CAPITAL LETTERS** & **REMEMBER** to fill in **ALL** the sections

L'avenir des jeux vidéo dépend de vous!

Remplissez cette carte et renvoyez-la à Psygnosis (port payé) chaque fois que vous achèterez un de nos produits. Vous pourrez ainsi influencer le développement de nos prochains jeux.

Merci de remplir entiérement cette section en LETTRES CAPITLES

Bestimmen Sie die Zukunft!

Senden Sie diese Karte, jedesmal wenn Sie ein Psygnosis-Spiel erwerben, an uns zurück und Sie können die Entwicklung unserer neuen Spiele beeinflußen.

Bitte schreiben Sie in **DRUCKBUCHSTABEN** und versuchen Sie, **ALLE** Spalten auszufüllen

First name *Prénom* Vorname

Date of birth *Date de naissance* Geburtsdatum — Day *Jour* Tag / Month *Mois* Monat / Year *Année* Jahr

Last name *Nom* Nachname

Male *Masculin* Männlich — Sex Sexe — Female *Féminin* Weiblich

Address *Adresse* Adresse

TOWN / COUNTY *VILLE* STADT ODER LANDKREIS

POSTCODE CODE POSTAL POSTLEITZAHL

Country *Pays* Land

Which Psygnosis game did you buy?

Quel jeu Psygnosis venez-vous d'acheter ?

Welches Psygnosis-Spiel haben Sie gekauft?

What type of computer games do you enjoy playing most?

Number them **1 to 7** if **1** is your favourite type.

Quelles catégories de jeux aimez-vous ?

Numérotez de **1** à **7** selon votre préférence.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie bei Computerspielen?

Geben Sie bitte Noten von **1 - 7**, **1** ist dabei Ihr Lieblingstyp.

Sports *Sport* Sport

Racing *Course* Rennspiel

Combat *Combat* Kampfspiele

Platform *Plates-formes* Plattformspiele

Action *Action* Action

Sims *Simulation* Simulationen

Role playing *Jeu de Rôle* Rollenspiele

This Psygnosis game was purchased through:	J'ai acheter ce jeu par le biais suivant :	Sie haben dieses Psygnoisis-Spiel erworben bei:
Mail order / *Vente par correspondance* / Versand ☐	Games store / *Magasin de jeux vidéo* / Spieleladen ☐	Hypermarket / *Hypermarché* / Supermarkt ☐
Department store / *Grand magasin* / Kaufhaus ☐	Music/video store / *Magasin de musique et vidéo* / Musik/Video-Geschäft ☐	Don't know / *Je ne sais pas* / Weiß nicht ☐
Electricalgoods/TV/stereo store / *Magasin d'articles électroniques / TV / stereo* / Elektro/TV/Audio-Geschäft ☐	Toy store / *Magasin de jouet* / Spielwarenhandel ☐	Other / *Autre* / Anderes ☐

How did you find out about this Psygnosis game?	Comment avez-vous connu ce jeu ?	Woher haben Sie von diesem Psygnosis-Spiel erstmals erfahren?

ADVERTISING *PUBLICITE* **WERBUNG**

- In magazines / *Dans les magazines* / In Magazinen ☐
- In newspapers / *Dans les journaux* / In Zeitungen ☐
- On TV / *A la télévision* / Im TV ☐
- On the radio / *A la radio* / Im Radio ☐
- At the cinema / *Au cinéma* / Im Kino ☐

- Magazine/TV review / *Test dans un magazine / à la TV* / Test im Magazin/TV ☐
- Friend's recommdndation / *Recommandation d'un ami* / Empfehlung von Freunden ☐
- In-store recommendation / *Recommandation d'un vendeur en magasin* / Empfehlung im Laden ☐
- Gift / *Cadeau* / Geschenk ☐
- Other / *Autre* / Anderes ☐

Which PlayStation™ game do you intend to buy next?	Quel est le prochain jeu PlayStation™ que vous souhaitez acquérir ?	Welches PlayStation™-Spiel möchten Sie als nächstes erwerben?

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

What makes a good game? Number them **1 to 6** if **1** is most important.	Classez dans l'ordre d'importance (1 à 6) les éléments d'un bon jeu.	Was macht ein gutes Spiel aus? Nummern **1 - 6, 1** ist der wichtigste Faktor.

Playability / *Jouabilité* / Spielbarkeit ☐	Graphics / *Graphismes* / Grafik ☐	Sound effects / *Effets sonores* / Soundeffekte ☐	Plot / *Intrigue* / Handlung ☐	Music / *Musique* / Musik ☐	Originality / *Originalité* / Originalität ☐

How do you rate your PlayStation™ on a scale of 1-10 if 10 is excellent?	Quelle note attribueriez-vous à votre PlayStation™ (entre 1 à 10)?	Wie beurteilen Sie Ihre PlayStation™, auf einer Skala von 1-10 wenn 10 exzellent bedeutet?

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐

By air mail
Par avion

IBRS: PHQ-D 256-KT

Sauf avis contraire de votre part, nous garderons ces données pour vous faire éventuellement parvenir des informations sur nos produits ou ceux d'autres sociétés. Vous aurez un libre droit d'accès et de modification conformément à la loi Informatique et Liberté du 6 Janvier 1978.

Put an "X" here if you do *not* want to be contacted to take part in our Psygnosis play testing programme	☐
Cochez cette case si vous ne souhaitez pas être contacté pour participer à notre programme de test de jeux Psygnosis	
Markieren Sie hier bitte mit einem "X", wenn Sie nicht am Psygnosis-Spieltestprogramm teilnehmen möchten	

Put an "X" here if you do *not* want to receive further information on related products from Psygnosis and it's affiliates	☐
Cochez cette case si vous ne souhaitez pas recevoir d'informations sur les produits Psygnosis	
Markieren Sie hier bitte mit einem "X", wenn Sie keine weiteren Informationen über verwandte Produkte aus der Psygnosis-Gruppe erhalten möchten	

Tout charger

Il est possible de charger séparément les éléments de la partie, comme le réglage de la voiture ou la progression dans le championnat. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section correspondante du manuel.

Cette option vous permet, toutefois, de charger tous les éléments à la fois. Une fois l'option mise en surbrillance, appuyez sur la touche ⊗ pour la sélectionner. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner le bloc de Carte Mémoire requis, et appuyez sur la touche ⊗ pour le charger. Ou alors appuyez sur la touche △ pour revenir à l'écran précédent, ou sur la touche ○ pour basculer d'une carte à l'autre, si deux cartes mémoire sont insérées dans la console. Dès que vous appuyez sur la touche ⊗ pour charger une partie, il vous est demandé de confirmer votre choix. Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour sélectionner « Oui » ou « Non », et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Appuyez sur la touche △ pour annuler.

Tout enregistrer

De même que dans la section « TOUT CHARGER », il est possible d'enregistrer séparément chaque élément de la partie. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section correspondante du manuel.

Cette option vous permet, cependant, d'enregistrer tous les éléments à la fois. Utilisez cette option pour enregistrer tous les éléments individuels du jeu qu'il est possible d'enregistrer. Une fois l'option mise en surbrillance, appuyez sur la touche ⊗ pour la sélectionner. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner un bloc de Carte Mémoire libre ou un bloc utilisé que vous souhaitez détruire. Pour enregistrer la partie, appuyez sur la touche ⊗. Pour supprimer un bloc, appuyez sur la touche Square. Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche Triangle. Si deux cartes mémoire sont insérées, utilisez la

touche ◎ pour passer de l'une à l'autre. Si vous essayez d'enregistrer une partie ou de supprimer un bloc, il vous sera demandé de confirmer votre action.
Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour sélectionner « Oui » ou « Non », et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer ou sur la touche Triangle pour annuler.

Précédent

Pour revenir à l'écran du MENU PRINCIPAL.

COURSE IMMÉDIATE

Sélectionnez cette option et appuyez sur la touche ⊗ pour participer tout de suite à une course en mode arcade à un ou deux joueurs, sans bénéficier, toutefois, des options de choix du circuit et de réglage de la voiture.

Le jeu chargera tous les réglages en cours et vous amènera directement à la grille de départ d'une course en mode arcade. Si vous modifiez ces réglages, l'option COURSE IMMÉDIATE reflétera ces changements la prochaine fois que vous la sélectionnerez.

COURSES EN MODE ARCADE

MODE ARCADE

Ce mode de course vous permet de jouer tout de suite, avec des voitures plus robustes et plus maniables qu'en mode GRAND PRIX. En mode arcade, vous pouvez aussi bien vous mesurer au chronomètre qu'à d'autres concurrents. Lorsque le chronomètre situé au centre de l'écran démarre, il affiche déjà un certain nombre de secondes, variant en fonction de la longueur du circuit alors sélectionné. À mesure que s'écoule le temps, vous pouvez gagner des prolongations et du temps supplémentaire pour la course en effectuant les meilleurs temps de tours et lors du passage des différents points de contrôle. À l'issue de chaque

course, les positions d'arrivée et les temps effectués s'affichent à l'écran. Si votre meilleur temps figure parmi les trois premiers, vous pourrez également taper un nom de trois lettres.

ÉCRAN DU MENU DE PRÉPARATION DES COURSES EN MODE ARCADE

Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas de votre manette pour sélectionner votre choix. Appuyez sur la touche ✕ pour confirmer. Appuyez sur la touche △ pour annuler.

SÉLECTIONNER CIRCUIT

Appuyez sur la touche ✕ pour accéder à l'écran Sélectionner Circuit, et utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour parcourir les 16 circuits de la saison de Grands Prix de Formule 1 1998. Pour obtenir des informations complémentaires sur chaque circuit, appuyez sur la touche ○ de votre manette. Une fois que vous avez atteint le circuit sur lequel vous voulez courir, appuyez sur la touche ✕ pour confirmer ou sur la touche Triangle pour annuler. Le jeu revient à l'écran de préparation de la course. Appuyez sur la touche □ pour obtenir une vue plus détaillée du circuit, accompagnée d'un commentaire technique.

SÉLECTIONNER PILOTE/ÉCURIE

Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour faire défiler les 11 écuries. Pour afficher des informations sur la voiture et l'écurie actuellement sélectionnées, appuyez sur la touche ○ de votre manette, puis sélectionnez une option du menu (afficher informations écurie, afficher informations pilote ou modifier nom du pilote). Une fois que vous avez atteint l'écurie de votre choix, utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour sélectionner le pilote. Pour modifier le nom d'un pilote, sélectionnez le pilote dont vous souhaitez modifier le nom, appuyez sur la touche ○ de votre manette et sélectionnez l'option MODIFIER NOM DU PILOTE. Utilisez les touches directionnelles pour déplacer l'effet de surbrillance sur les lettres. Appuyez sur la touche ✕ pour sélectionner. Dès que vous êtes satisfait du nom,

sélectionnez FIN et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Appuyez sur la touche △ pour suspendre la modification du nom du pilote. Dès que la sélection pilote/écurie vous convient, appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer ou sur la touche Triangle pour annuler et revenir à l'écran précédent.

OPTIONS DE COURSE EN MODE ARCADE

Utilisez ces options pour effectuer des modifications sur quelques-unes des conditions de déroulement des courses.

Nombre de tours - Utilisez les touches directionnelles pour choisir entre 3, 6, 12 et 20 tours ou la course complète.

Difficulté - Utilisez les touches directionnelles pour choisir entre les niveaux débutant, amateur et professionnel.

Direction assistée - Utilisez les touches directionnelles pour ACTIVER ou DÉSACTIVER la direction assistée.

Servofrein - Utilisez les touches directionnelles pour ACTIVER ou DÉSACTIVER le servofrein.

Dégâts - Utilisez les touches directionnelles pour ACTIVER ou DÉSACTIVER l'option de dégâts.

Une fois que vous êtes satisfait de vos choix, sélectionnez RETOUR et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Le jeu revient à l'écran de préparation des courses en mode arcade.

OPTIONS D'AFFICHAGE

Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour passer d'une option à l'autre, et les touches Gauche et Droite pour régler les options à votre convenance. Réglez l'affichage à l'aide des éléments suivants :

Reflet interne - Activez ou désactivez cette option.
Mode Carte - Choisissez entre les modes Défilement, Rotation et Désactiver pour la carte s'affichant à l'écran.
Zoom sur carte - Choisissez entre les options de zoom x1, x2, x3 ou x4.
Trace de la course - Choisissez entre ACTIVER et DÉSACTIVER.
Caméra - Choisissez entre 4 réglages de caméra différents : Sol, Mi-hauteur, Pleine hauteur et Cockpit.
Affichage - Choisissez entre mph et km/h pour l'affichage de la vitesse à l'écran.
Ralenti - Choisissez entre RALENTI : ACTION, comprenant les options Avance rapide et Retour rapide, et RALENTI : PROLONGÉ.
Terminé - Pour revenir à l'écran de préparation de la course.

SAUVEGARDER PROGRÈS

Enregistrer la progression de vos résultats de courses en MODE ARCADE. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section CHARGEMENT ET ENREGISTREMENT DES PARTIES EN MODE ARCADE.

CHARGEMENT EN COURS

Charger une course préalablement enregistrée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section CHARGEMENT ET ENREGISTREMENT DES PARTIES EN MODE ARCADE.

COMMENCER COURSE

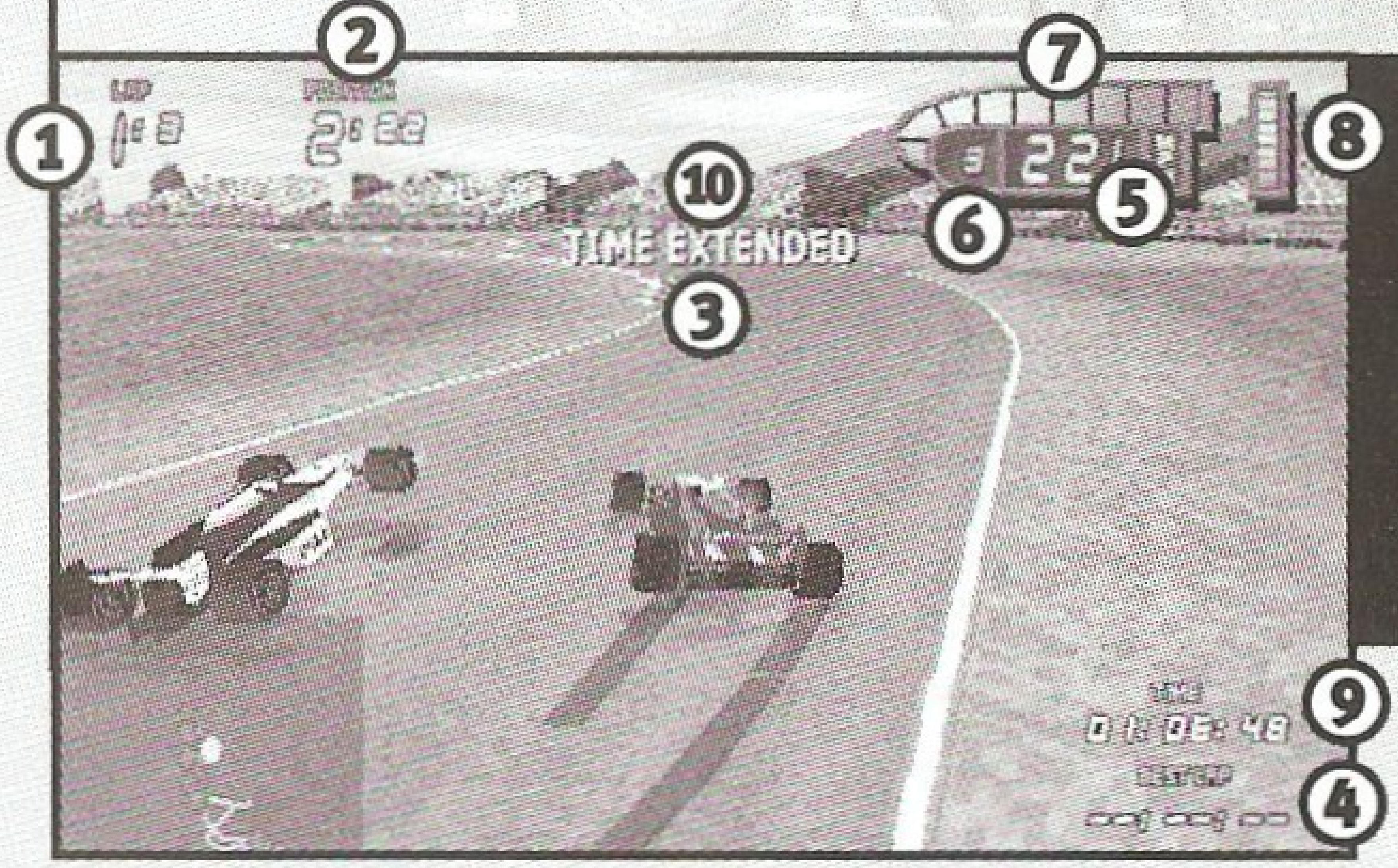
Littéralement: commencer la course.

INFORMATIONS À L'ÉCRAN EN MODE ARCADE

Une fois que vous avez décidé quelle écurie et quel pilote vous allez représenter, vous être prêt à entrer dans la compétition. Pendant les courses en mode ARCADE, les informations suivantes s'affichent à l'écran. Vous disposez également d'une carte générale qui vous permet d'embrasser le circuit d'un seul coup d'œil. Utilisez-la pour visualiser votre position par rapport aux autres pilotes et appréhender les virages difficiles susceptibles d'apparaître.

CONTRE LA MONTRE

Course en mode arcade sans concurrents actionnés par le système, dans laquelle vous ne vous mesurez qu'au chronomètre et tentez de battre vos meilleurs temps précédents. Pendant la course, les informations s'affichant à l'écran sont les mêmes que dans l'option ci-dessus, à l'exception de la position dans la course et du décompte qui apparaissent au centre de l'écran. Les temps intermédiaires sont également affichés.



① NUMÉRO DU TOUR.
② POSITION DANS LA COURSE.
③ TEMPS D'ÉTAPE RESTANT
④ MEILLEUR TEMPS DE TOUR.
⑤ Vitesse. ⑥ Rapport
⑦ Compte-tours ⑧ Carburant.
⑨ TEMPS DE TOUR EN COURS
⑩ Temps intermédiaire

ÉCRAN DU MENU DE PRÉPARATION DU CONTRE LA MONTRE

Cet écran est identique à celui décrit ci-dessus, sauf qu'aucune option de course n'y est disponible.

CHALLENGE

Disponible uniquement en tant que partie à un seul joueur, le Challenge est un mode de jeu progressif sur un ensemble fixe de circuits. Aucune option de voiture ni de course n'est disponible dans ce mode.

ÉCRAN DU MENU DE PRÉPARATION DU CHALLENGE

Votre écurie et votre pilote seront automatiquement sélectionnés lors d'un challenge. Vous évoluerez au sein de ce Challenge en finissant à une certaine position ou plus haut. Cette position d'arrivée change au cours du challenge. À mesure que vous progressez, la course se complique de diverses façons: vos adversaires gagnent en habileté; la dynamique de votre voiture évolue et passe de la maniabilité assez rudimentaire propre au mode arcade, au style plus exigeant de la conduite en Grand Prix. Enfin, certains paramétrages de la course, tels que les drapeaux, sont activés. Ces paramétrages s'afficheront avant le début de la course pour vous donner une indication précise des difficultés qui vous attendent.

ÉCRAN D'APRÈS COURSE

À l'issue de chaque course, vous verrez s'afficher votre position finale dans un tableau général des résultats. Si votre meilleur temps de tour figure parmi les trois premiers, vous pourrez également saisir un nom de trois lettres.

ARRÊTS AU STAND EN MODE ARCADE

Le retour au stand en mode Arcade aura les effets suivants, à condition que les options appropriées soient activées : le revêtement des pneus sera reconstitué, les dégâts infligés à la voiture seront réparés et le plein de carburant sera effectué.

CHARGEMENT ET ENREGISTREMENT DES PARTIES EN MODE ARCADE

Avant de commencer à jouer, assurez-vous que votre Carte Mémoire dispose d'un nombre suffisant de blocs libres. Formule 1 98 prend en charge les deux fentes pour cartes mémoire. Pour charger ou enregistrer une partie en mode ARCADE, assurez-vous qu'une Carte Mémoire est bien insérée selon les instructions fournies par le système. Formule 1 98 permet d'effectuer une sauvegarde complète par bloc de Carte Mémoire. À l'issue d'une course en mode ARCADE, vous reviendrez à l'écran du menu de préparation de la course en mode arcade. Utilisez les touches directionnelles pour déplacer l'effet de surbrillance sur ENREGISTRER ou sur CHARGER. Appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner l'option désirée. L'écran CARTE MÉMOIRE s'affiche.

ENREGISTRER

Sélectionnez cette option pour enregistrer votre progression au cours d'une partie en mode arcade. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner le bloc de Carte Mémoire sur lequel vous désirez effectuer l'enregistrement, puis appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Si deux cartes mémoire sont insérées, utilisez la touche ○ pour passer de l'une à l'autre. Si vous choisissez d'enregistrer sur un bloc de Carte Mémoire déjà utilisé, il vous sera demandé de confirmer votre choix.

CHARGER

Sélectionnez cette option pour charger une partie en mode arcade précédemment enregistrée. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner le bloc de Carte Mémoire que vous souhaitez charger, puis appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Si deux cartes mémoire sont insérées, utilisez la touche ○ pour passer de l'une à l'autre.

COURSES DE GRAND PRIX

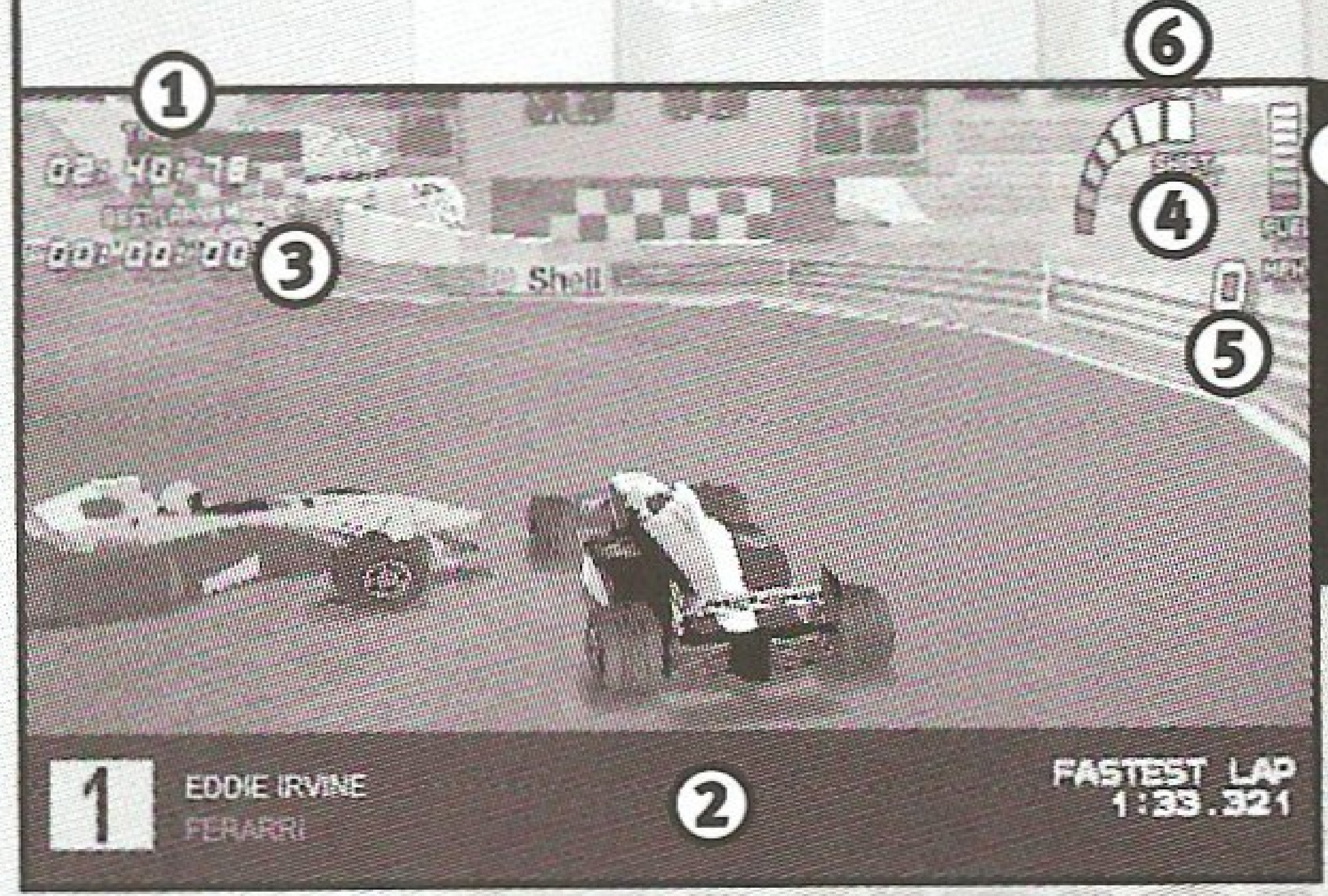
GRAND PRIX

Ceux d'entre vous qui veulent bénéficier d'une expérience plus réaliste de la conduite en Formule 1 choisiront cette option. Le comportement de chaque voiture a été calculé en fonction des données officielles de la Formule Un pour la saison 1998. Le choix de la McLaren-Mercedes de Mika Häkkinen implique que votre voiture produira des performances différentes, par exemple, de la Williams-Mécachrome de Heinz-Harald Frentzen.

L'écran du menu de préparation des Grands Prix vous permet de modifier de façon à la fois complète et détaillée le réglage de la voiture et les conditions de la course. Chaque circuit de Grand Prix de la saison 1998 diffère par les exigences qu'il impose au réglage de la voiture et à la technique du pilote. Nous sommes toutefois parfaitement conscients de ce que peut avoir d'intimidant pour le pilote débutant la perspective d'effectuer le réglage de chacune de ces variables. L'une des approches possibles consiste à utiliser, dans un premier temps, les réglages par défaut afin de vous habituer à la voiture choisie, puis à utiliser les séances d'essais et de qualifications pour régler une variable à la fois. Vous saisirez vite les différences subtiles qui peuvent exister dans le maniement de chaque voiture et les performances qui en résultent.

INFORMATIONS À L'ÉCRAN EN MODE GRAND PRIX

Chaque circuit dispose de deux points de chronométrage intermédiaire, en plus du temps calculé sur la ligne de départ/arrivée. Lors d'une séance de qualifications, le « temps intermédiaire » s'affiche au bas de l'écran. À sa gauche de ce temps, s'affiche le temps que vous devez essayer de battre au point de chronométrage intermédiaire suivant. À la droite du temps intermédiaire, s'affiche votre temps réel. Au moment où vous franchissez la ligne d'arrivée, une différence de temps, exprimée par un + ou un –, s'affiche. Un signe + signifie que vous avez enregistré un temps plus long que celui affiché, tandis qu'un signe – indique que vous avez été plus rapide.



① *TOURS*
② *INFORMATIONS SUR LE GRAND PRIX*
③ *POSITION DANS LA COURSE*
④ *RAPPORTS,* ⑤ *VITESSE*
⑥ *COMPTE-TOURS*
⑦ *JAUGE DE CARBURANT*

ÉCRAN DU MENU DE PRÉPARATION DES GRANDS PRIX

Cet écran est presque identique à celui de la préparation des courses en mode arcade, mis à part les options COURSE, SÉANCES et VOITURE, qui y figurent en plus. Choisissez le circuit et le pilote désirés, comme l'explique la partie consacrée au mode arcade de ce manuel, puis effectuez les choix de course et de réglage de la voiture présentés ci-dessous.

OPTIONS DE COURSE

Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour passer d'une option à l'autre, et les touches Gauche et Droite pour afficher les choix proposés pour chaque option.

Nombre de tours

Vous pouvez choisir de régler la course sur 3, 6, 12 ou 20 tours, ou sur la longueur de la course complète. La longueur des courses est basée sur les statistiques de la saison 1998. Par exemple, la course complète sur le circuit de Spa-Francorchamps, en Belgique, comprendra 44 tours.

Difficulté

Vous avez le choix entre les niveaux Débutant, Amateur et Professionnel.

Direction assistée

Activez cette option si vous avez besoin d'un peu d'aide pour prendre les virages. Désactivez-la si vous préférez vous en remettre à vous-même.

Servofrein

Activez cette option si vous ne vous êtes pas encore habitué aux freins de votre voiture. Le servofrein vous ralentira si vous abordez un virage trop rapidement. Désactivez l'option si vous faites confiance à vos talents de pilote.

Météo

Outre les performances de la voiture et du pilote, la météo constitue un facteur décisif influant directement sur l'issue d'un Grand Prix de Formule 1, dans la mesure où les pneus répondent de façon inégale aux variations météorologiques. Par beau temps, il est parfaitement légitime de s'engager dans une course avec des pneus slick. Mais il suffit qu'il

se mette à pleuvoir pour que votre voiture perde toute adhérence ou capacité de freinage. Cette option vous donne le choix entre diverses conditions météorologiques : BEAU TEMPS, PLUIE, VARIABLE et ALÉATOIRE. Si vous choisissez VARIABLE, le temps pourra changer pendant le déroulement de la course, tandis qu'ALÉATOIRE fera varier les conditions météorologiques d'une course de Championnat à l'autre, ces conditions restant stables pendant toute la course. Quel que soit votre choix, n'oubliez pas d'utiliser juste après l'écran RÉGLAGE DE LA VOITURE pour adapter vos pneus aux conditions météorologiques.

Dégâts

Pendant un Grand Prix, votre voiture risque de subir des dégâts. Ailes ou carrosserie déchirées, suspension tordue ou pneus endommagés : autant d'aléas qui peuvent nécessiter un arrêt non prévu au stand. Pour éliminer de telles éventualités et les problèmes qu'elles impliquent, il vous suffit de désactiver l'option.

Pannes

Toutes les voitures de Formule 1 sont sujettes à des pannes mécaniques. Certaines sont dues à un mauvais réglage de la voiture, d'autres à une technique défaillante. Par exemple, la conduite répétée sur des revêtements rainurés entraînera la détérioration de la suspension et des pneus. Enfin, la malchance pure et simple peut être au rendez-vous. On verra toujours des moteurs exploser et des pistons sauter. Le pilote et l'écurie sont relativement impuissants face à ce genre d'événements. Mais vous pouvez toujours piper les dés en désactivant cette option.

Usure des pneus

Pendant une longue course de Formule 1, les pneus chauffent et soulèvent de la saleté, de la poussière et toute sorte de débris susceptibles de causer des dégâts. La conduite sur pistes rainurées, le contact avec les autres véhicules et la rotation des roues accélèrent

l'usure des pneus. Pire encore, le surfreinage peut provoquer le blocage des roues, particulièrement néfaste pour les pneus, qui s'usent rapidement sur la zone de blocage et finissent par s'aplatir à cet endroit précis. La roue va alors être déséquilibrée et le véhicule risque d'échapper à tout contrôle. Inutile de dire qu'il convient de trouver un compromis acceptable entre la nécessité de freiner brutalement et le besoin de préserver les pneus. Un coup de frein trop brutal, et vous risquez d'avoir à effectuer un arrêt non prévu au stand pour changer de pneus, ce qui vous coûtera de précieuses secondes de course.

Consommation d'essence

Le choix de cette option entraîne la baisse progressive de votre niveau de carburant pendant la course. Désactivez-la si vous souhaitez bénéficier d'une quantité illimitée d'essence.

Drapeaux

Dans les compétitions de Formule 1, les commissaires de la course utilisent un certain nombre de drapeaux pour signifier avertissements et instructions aux pilotes. Dans Formule 1 98, ces drapeaux s'affichent au milieu de la partie supérieure de l'écran. Cette option peut être activée ou désactivée.

Drapeau noir - Informe le pilote qu'il a été disqualifié et qu'il doit regagner son stand au tour suivant.

Drapeau à damier - Informe le pilote qu'il a reçu un avertissement pour conduite antisportive. La nature et la gravité de la faute commise détermineront le nombre d'avertissements que recevra le pilote avant la disqualification.

Drapeau jaune - Danger imminent ou approchant. Le pilote doit ralentir et être prêt à s'arrêter. Conservez votre position et ne doublez pas avant que le drapeau vert ne vous y autorise.

Drapeau vert - La voie est libre.

OPTIONS DE VOITURE

Soyez conscient que toute modification des réglages se traduira par un mélange d'avantages et d'inconvénients. Il n'y a ni bonnes ni mauvaises décisions, et même une décision malheureuse ne sera pas totalement inutile si vous savez en tirer les leçons qui s'imposent. Le secret du réglage optimal d'une Formule 1 repose sur un subtil dosage entre expérience et tâtonnements. Les séances d'essais et de qualifications vous permettent d'accéder à cet écran lors des arrêts aux stands. En mode Championnat, c'est l'écran qui vous sera proposé entre deux courses pour régler votre voiture afin qu'elle réponde au mieux aux exigences de chaque circuit. Cet écran vous permet également de charger et d'enregistrer des réglages de voiture à partir d'une Carte Mémoire.

Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour faire défiler les options, et les touches Gauche et Droite pour afficher les choix de chaque option. Appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner l'option désirée. Vous pouvez afficher à l'écran une description de chaque option et des effets qu'elle aura sur votre voiture, en appuyant sur la touche ◎ de votre manette.

Transmission

Permet de choisir entre transmission automatique et transmission manuelle.

Suspension

La suspension des monoplaces de Formule 1 doit conjuguer fermeté et souplesse, la fermeté étant nécessaire pour supporter la puissance de la pression générée par les vitesses atteintes en compétition tandis que la souplesse permet d'assurer un niveau satisfaisant d'adhérence. Un réglage de suspension trop doux limitera, certes, la pression exercée sur les pneus dans les virages, mais affectera la maniabilité de la voiture, qui perdra en sensibilité et répondra moins bien. En revanche, un réglage de suspension plus

dur améliorera la maniabilité et le comportement dans les virages, mais accélérera l'usure des pneus. Vous pouvez choisir une suspension plutôt dure ou plutôt douce. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour définir la suspension en fonction de vos besoins.

Disques de freins

Ils peuvent être réglés entre 24 mm et 30 mm. Plus le réglage des disques est proche de 24 mm, plus les freins sont efficaces, mais plus ils seront fragilisés pendant une longue course. Au contraire, le réglage à 30 mm améliorera la fiabilité du système de freinage, mais se traduira par une baisse d'efficacité. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour régler les disques de freins en fonction de vos besoins.

Répartition du freinage

Le centre de gravité des voitures de Formule 1 étant très bas, un freinage brutal à grande vitesse pousse le poids vers l'avant de la voiture. On compense généralement ce phénomène en orientant la répartition du freinage vers l'avant. L'augmentation de la répartition vers l'avant entraînera un sous-virage, tandis qu'une répartition inverse entraînera un survirage. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour régler la répartition du freinage en fonction de vos besoins.

Pression avant et arrière

Sur les Formule 1, la pression est créée par les ailes et permet de faire coller la voiture à la piste, ce qui améliore l'adhérence et la capacité de virage, mais ralentit la voiture sur les longues lignes droites à cause du facteur de traction. L'augmentation de la pression avant accentue le survirage dans les virages rapides, mais permet de les aborder plus vite. En revanche, la diminution de la pression avant augmente le sous-virage et oblige à ralentir avant d'aborder un virage.

Dans des conditions identiques, l'augmentation de la pression arrière accentuera le sous-virage, tout en limitant la vitesse de pointe sur les lignes droites, alors que sa diminution entraînera plus de survirage dans les virages rapides, mais augmentera la vitesse de pointe dans les lignes droites.

Si vous réduisez la pression avant et arrière, vous augmenterez la vitesse de pointe de votre voiture sur les lignes droites, mais perdrez de la vitesse dans les virages rapides. Le réglage inverse se traduira par une perte de vitesse sur les lignes droites, mais vous permettra d'aborder les virages plus vite. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour régler la pression avant et arrière en fonction de vos besoins.

Carburant

Le niveau de carburant de la voiture au départ d'un Grand Prix peut être un élément décisif dans la conquête de la victoire. Une quantité trop importante de carburant alourdira la voiture et risque de provoquer un sous-virage, le réservoir étant situé juste derrière le pilote. Cette charge accrue signifie que les roues arrière ont une meilleure adhérence que les roues avant, si bien que la voiture ne réagira pas correctement lorsque le pilote abordera ou quittera un virage. Une trop faible quantité de carburant vous obligera, en revanche, à effectuer des arrêts plus fréquents au stand qui vous feront perdre un temps précieux. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite de votre manette pour définir la quantité de carburant.

Boîte de vitesses

Cette option offre un choix de réglages de la boîte de vitesses, conçus pour faire face à la diversité des besoins imposés par chaque circuit, qu'il s'agisse d'une accélération rapide, de montées en côte ou de vitesses maximales supérieures.

Pneus

Trois types de pneus sont disponibles dans Formule 1 98.

Slick

Les pneus slick sont destinés à être utilisés par temps sec, où ils garantissent une adhérence maximale. Ils sont, toutefois, très dangereux par temps humide et n'offrent aucune adhérence ni puissance de freinage. En outre, ils s'usent vite sous l'effet d'un freinage brutal.

Intermédiaire

Les pneus intermédiaires conviennent à des conditions météorologiques variables.

Pluie

Les pneus pluie doivent être utilisés par temps humide.

Charger options de voiture

Permet de charger le réglage d'une voiture à partir d'une Carte Mémoire. Voir ci-dessous.

Enregistrer options de voiture

Permet d'enregistrer un réglage voiture à partir d'une Carte Mémoire. Voir ci-dessous.

CHARGEMENT ET ENREGISTREMENT DES RÉGLAGES DE VOITURE

Formule 1 98 requiert un bloc de Carte Mémoire par enregistrement. Pour charger ou enregistrer des réglages de voitures de GRAND PRIX, assurez-vous qu'une Carte Mémoire est bien insérée selon les instructions fournies par le système. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner les options CHARGER OPTIONS DE VOITURE ou ENREGISTRER OPTIONS DE VOITURE qui apparaissent sur l'écran OPTIONS DE VOITURE. Appuyez sur la touche ⊗ pour faire votre choix. Vous pouvez charger n'importe quel réglage pour le départ d'une course de Championnat ou de Grand Prix.

CHARGER OPTIONS DE VOITURE

Cette option vous permet de charger un réglage parmi un maximum de 15 réglages préalablement enregistrés sur une Carte Mémoire. Utilisez les touches directionnelles pour faire défiler les différentes possibilités. Appuyez sur la touche ⊗ pour faire votre choix. Un message apparaît, vous invitant à confirmer ce choix. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner NON, si vous ne souhaitez pas poursuivre le chargement, et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre refus. Sélectionnez OUI et appuyez sur la touche ⊗, si vous voulez, au contraire, poursuivre le chargement.

ENREGISTRER OPTIONS DE VOITURE

À la suite d'une course de Grand Prix ou de Championnat, vous aurez peut-être envie d'enregistrer le réglage de votre voiture. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour mettre en surbrillance ENREGISTRER et appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner l'option. Un message apparaît, vous invitant à confirmer ce choix. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner NON si vous ne souhaitez pas poursuivre l'enregistrement et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre refus. Sélectionnez OUI et appuyez sur la touche ⊗, si vous voulez, au contraire, poursuivre l'enregistrement. Le réglage actuel de votre voiture sera enregistré sous forme d'un nombre situé entre 1 et 20, auquel sera associé le circuit sur lequel vous avez testé ce réglage.

CHAMPIONNAT: NOUVEAU

Disponible sous forme de partie pour un seul joueur seulement, il s'agit d'un véritable Championnat comprenant 16 courses se déroulant dans l'ordre réel de la saison 1998.

ÉCRAN DE PRÉPARATION DES COURSES DE CHAMPIONNAT

Utilisez les touches directionnelles pour déplacer l'effet de surbrillance. Appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner une option. Vous avez le choix entre:

SÉLECTIONNER PILOTE/ÉCURIE

Sélectionnez votre écurie et votre pilote de la façon indiquée un peu plus haut.

OPTIONS DE COURSE

Choisissez les options désirées : Dégâts, Usure des pneus, Pannes, Consommation d'essence et Difficulté. Les options disponibles sont identiques à celles décrites dans la section COURSES DE GRAND PRIX.

DÉBUTER SÉANCES

Choisissez cette option pour accéder aux options suivantes.

Visualiser circuit

Offre une vue générale du prochain circuit de la saison du Championnat.

Options de course

Modifie le Nombre de tours ou la Météo, et active ou désactive le Servofrein et la Direction assistée.

Options de voiture

Ces options sont identiques à celles décrites dans la section COURSES DE GRAND PRIX.

Options affichage

Déjà décrit plus haut dans ce manuel.

Séance

En mode Championnat, un calendrier permet de coordonner les séances d'essais, de qualifications et de course. Chaque course dure, au total quatre jours, dont deux sont consacrés aux essais, un aux qualifications et un autre à la course elle-même. Si vous décidez de passer les essais, seule une journée d'essais sera éliminée. Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour naviguer entre Essais 1, Essais 2, Essais 3, Qualifications et Course.

SÉANCES

Indiquez si vous souhaitez effectuer une séance d'essais, une séance de qualifications, ou si vous préférez passer directement à la course. La séquence par défaut comprendra les phases d'essais, de qualifications et la course elle-même.

ESSAIS

Vous disposez d'une heure pour vous habituer au circuit sélectionné. Utilisez cette option pour tester un réglage particulier et déterminer quels sont les pneus les plus adaptés au circuit. Au cours de la séance d'essais, les arrêts au stand sont activés et l'écran OPTIONS DE VOITURE est disponible depuis le stand. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section ARR TS AU STAND EN GRAND PRIX. Après une heure d'essais, il vous sera proposé, soit de revenir à l'écran principal de préparation de la course, soit de passer à la SÉANCE SUIVANTE.

QUALIFICATIONS

Les qualifications en Formule 1 constituent une part fondamentale de la préparation de la course. Les pilotes présentent leur meilleur temps sur un tour, qui est ensuite comparé aux temps réalisés par les autres pilotes et permet de calculer la position de la voiture sur la grille de départ. La position sur la grille de départ est cruciale pour l'issue de la course et pèse lourd sur les chances de finir parmi les premiers.

Il est possible, et c'est souvent le cas, que le résultat d'une séance de qualifications détermine l'approche tactique adoptée par une écurie pour toute la course. Ainsi, les pilotes difficiles à doubler tireront-ils le meilleur profit d'une bonne position sur la grille de départ en courant avec un réservoir plein. On privilégiera ce choix en sachant que le pilote perdra relativement peu de places au début de la course. Et cette tactique commencera à porter ses fruits à mesure que progressera la course, puisque les voitures parties avec des réservoirs allégés devront s'arrêter plus souvent pour reprendre de l'essence. Comme les arrêts au stand durent en moyenne 30 secondes, on voit aisément quel gain de temps peut être réalisé en partant avec un réservoir plein dans les premières positions. Le pilote peut ainsi profiter pleinement de son avantage en poids et gagner quelques places sur le terrain. Associée à une stratégie d'arrêt au stand lui permettant de s'arrêter et de reprendre de l'essence dans des moments de trafic intense, cette tactique peut s'avérer le meilleur moyen, pour un pilote moins bien placé, de gagner des points.

Lors des séances de qualifications dans Formule 1 98, les pilotes disposent d'une heure pour enregistrer leur meilleur temps sur un tour. Comme lors des séances d'essais, les arrêts aux stands sont activés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section ARR TS AU STAND EN MODE GRAND PRIX. Une fois la séance de qualifications terminée, vous reviendrez à un écran de résumé, qui affichera le classement des pilotes et des constructeurs et vous proposera de retourner à l'écran principal de préparation de la course.

COURSE

Il s'agit de la course elle-même. Sachez que si vous passez directement à la course, vous serez le dernier sur la grille de départ. Les pilotes souhaitant évoluer en Championnat exploiteront à fond les séances d'essais et de qualifications. Pour obtenir des informations sur les arrêts au stand, reportez-vous à la section ARR TS AU STAND EN MODE GRAND PRIX.

Une fois la course terminée, vous reviendrez à un écran Sommaire, qui affichera le classement des pilotes et des constructeurs et vous proposera de retourner à l'écran principal de préparation de la course.

CHARGEMENT ET ENREGISTREMENT DES CHAMPIONNATS

Pour charger ou enregistrer un Championnat, vérifiez qu'une Carte Mémoire est bien insérée selon les instructions fournies par le système. Assurez-vous, avant de commencer à jouer, que votre Carte Mémoire dispose d'un nombre suffisant de blocs libres. Formule 1 98 requiert un bloc de Carte Mémoire par enregistrement d'une partie complète.

À l'issue de chaque course de CHAMPIONNAT, vous reviendrez à l'écran de préparation des courses de Championnat. Utilisez les touches directionnelles pour déplacer l'effet de surbrillance sur ENREGISTRER CHAMPIONNAT. Appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner l'option. L'écran CARTE MÉMOIRE s'affichera.

ENREGISTRER

Sélectionnez cette option pour enregistrer votre progression dans le Championnat en cours. Utilisez les touches directionnelles pour mettre l'option ENREGISTRER en surbrillance et appuyez sur la touche ⊗ pour la sélectionner. Utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance le bloc de Carte Mémoire sur lequel vous souhaitez effectuer

l'enregistrement, puis appuyez sur la touche ⊗. Un message apparaît, vous invitant à confirmer votre choix. Si vous désirez poursuivre l'enregistrement, utilisez les touches directionnelles pour sélectionner OUI et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Votre saison en cours ainsi que tous les réglages VOITURE et OPTIONS DE COURSE seront alors enregistrés sur le bloc de Carte Mémoire choisi.

CHARGER

Utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance l'option CHAMPIONNAT: CHARGER, et appuyez sur la touche ⊗ pour la sélectionner. Utilisez à nouveau les touches directionnelles pour mettre en surbrillance le bloc de Carte Mémoire que vous voulez charger, puis appuyez sur la touche ⊗. Un message apparaît, vous invitant à confirmer votre choix. Si vous ne souhaitez pas poursuivre le chargement, sélectionnez NON à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Si vous désirez poursuivre le chargement, sélectionnez OUI et appuyez sur la touche ⊗. La saison de Championnat précédente ainsi que tous les réglages du MODE DE JEU seront ensuite chargés à partir de la Carte Mémoire et la partie débutera sur l'écran de préparation des courses du Championnat.

ARRÊTS AU STAND EN MODE GRAND PRIX

En Formule 1, la stratégie choisie pour les arrêts au stand peut vous faire gagner ou perdre des courses. Pendant la compétition, vos mécaniciens communiquent avec vous à l'aide de messages audio. Ils vous signalent qu'il est temps de changer de pneus, de prendre du carburant ou d'utiliser des ailerons de rechange. Si, délibérément, vous choisissez d'ignorer leurs conseils et de ne pas retourner au stand, vous risquez de compromettre vos chances de succès à long terme dans la course. Veuillez noter que les limitations de vitesse doivent être strictement respectées sur la ligne des stands et que toute infraction peut valoir un drapeau noir au pilote qui la commet. Lorsque vous empruntez la ligne des stands, votre voiture est automatiquement détectée et conduite au garage de l'écurie, où un menu vous propose différentes options.

ARRÊTS AU STAND EN MODE ESSAIS

Le menu des arrêts au stand affiche les options suivantes :

Options de voiture

Il s'agit des éléments déjà présentés dans la section OPTIONS DE VOITURE. Chaque réglage est accompagné d'une pénalité en temps, qui sera appliquée si vous effectuez la modification. Une fois tous les changements effectués selon vos désirs, sélectionnez FAIRE DES MODIFICATIONS et appuyez sur la touche ✕. Le total de vos pénalités de temps sera alors pris en compte. Vous pouvez également utiliser la touche △ pour annuler.

Pneus

Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour naviguer entre les différents types de pneus. Les pneus dont vous êtes équipé sont ceux qui s'affichent lorsque la barre devient rouge.

Consommation de carburant

Permet de réduire ou d'augmenter, en termes de tours, la quantité d'essence qui servira à réapprovisionner la voiture lors des arrêts au stand.

REMARQUE: si l'option USURE DES PNEUS est activée, les pneus seront automatiquement remplacés lors de l'arrêt au stand.

ARRÊTS AU STAND EN MODE QUALIFICATIONS

Identique au mode Essais, bien que le menu propose une option supplémentaire :

AVANCER LE CHRONO

En avançant le chrono, vous réglez la position actuelle des autres pilotes comme s'ils étaient encore en train d'effectuer des tours, tout en conservant votre temps de qualification courant. Cette option peut être utile si vous avez l'impression d'avoir effectué votre meilleur temps et souhaitez voir les écarts de temps entre les autres pilotes. Elle ne sera pas disponible tant que vous n'aurez pas effectué un temps de qualification.

ARRÊTS AU STAND EN MODE COURSE

À nouveau identique aux autres modes, mis à part OPTIONS DE VOITURE et AVANCER CHRONO qui ne sont pas disponibles.

ÉCRAN DU MENU EN COURS DE PARTIE

Appuyez sur START à n'importe quel moment de la course pour suspendre l'action et accéder au menu des options de la partie. Appuyez de nouveau sur START pour reprendre la course, au point précis où vous l'aviez abandonnée. Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour passer d'une option à l'autre. Appuyez sur la touche ⊗ pour en sélectionner une.

OPTIONS SON

Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour passer d'une option à l'autre, et les boutons Gauche et Droite pour les régler en fonction de vos besoins. Vous pouvez modifier les options suivantes : Volume musique, Volume effets sonore et Volume commentaires. Sélectionnez Terminé une fois les réglages terminés. Le jeu reviendra à l'écran de la partie.

OPTIONS AFFICHAGE

Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour passer d'une option à l'autre, et les touches Gauche et Droite pour les régler en fonction de vos besoins. Les options suivantes vous sont proposées :

Affichage vitesse -	Vous pouvez choisir d'afficher la vitesse en mph ou en km/h.
Tracé de la course -	Activez ou désactivez cette option.
Reflet interne -	Activez ou désactivez cette option.
Caméra -	Vous avez le choix entre 3 positions de caméra.
Réglage aspect -	Modifiez l'apparence de l'écran, en allant du mode normal 4:3 jusqu'au mode écran large 16:9.
Terminé -	Pour revenir à l'écran de la partie.

ABANDONNER

Utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour sélectionner une option, et appuyez sur la touche ⊗ pour faire votre choix.

RECOMMENCER

Pour reprendre la course au point où vous l'avez laissée.

OPTIONS DE RALENTI

RALENTI: ACTION (SI L'OPTION EST SÉLECTIONNÉE)

Le mode Ralenti : Action vous propose les options suivantes : LECTURE, AVANCER RAPIDEMENT, REVENIR EN ARRIÈRE, RETOUR. Le choix de LECTURE fait disparaître le menu Ralenti : Action et commence la lecture au début de la séquence alors stockée. Les options AVANCER RAPIDEMENT et REMBOBINER permettent de faire avancer ou reculer la séquence, tout en laissant le menu accessible. L'option RETOUR fait disparaître le menu Ralenti : Action et retourne au menu Pause, à partir duquel le joueur peut revenir au jeu. Notez qu'il n'est pas possible de rejouer les séquences enregistrées en modes multi-joueur, essais ou qualifications, mais que l'on peut parcourir les différentes vues de caméra à l'aide des touches L2 et R2.

RALENTI: SÉQUENCES COMPLÈTES

Si l'option RALENTI : SÉQUENCES COMPLÈTES est sélectionnée, le menu Ralenti complet vous sera présenté lorsque vous aurez terminé ou abandonné une course. L'option VOIR RALENTI rejouera une longue séquence de la course, voire la course en entier. Si celle-ci est très longue, sa retransmission ne sera pas intégrale et s'arrêtera lorsque la mémoire tampon sera pleine. Pendant la diffusion, la touche START vous permettra d'interrompre l'action et de revenir au menu Ralenti complet.

COURSES À PLUSIEURS JOUEURS

Formule 1 98 propose diverses possibilités de parties à plusieurs joueurs, allant des courses à deux joueurs sur un écran divisé jusqu'à des courses à quatre joueurs sur deux écrans divisés reliés par câble de liaison. Les modes CONTRE LA MONTRE, ARCADE et GRAND PRIX sont tous disponibles pour les parties à plusieurs joueurs.

COURSE À DEUX JOUEURS SUR ÉCRAN DIVISÉ

Formule 1 98 propose une vue de l'écran divisé horizontalement, afin que les concurrents puissent s'affronter directement.

ATTENTION ! Ne procédez pas à l'insertion ou à la suppression de manettes, cartes mémoire et autres périphériques pendant le jeu.

Suivez les instructions fournies par le système pour insérer une manette dans les ports de manette N°1 et N°2 avant que la console ne soit sous tension. Les ports de manette N°1 et N°2 sont respectivement désignés sous les noms de Joueur 1 et Joueur 2.

Le Joueur 1 sélectionne l'option **DEUX JOUEURS** dans l'écran du **MENU PRINCIPAL**, puis le type de partie, et modifie toutes les options qu'il juge nécessaire de modifier dans l'écran **MODE DE JEU**. Lorsque le Joueur 1 sélectionne **SUIVANT**, deux écrans du menu de préparation de la course apparaissent alors, chaque joueur ayant le sien. Les deux joueurs peuvent effectuer leur propre choix de pilotes, mais seul le Joueur 1 choisit le circuit et peut changer les options de course. Une fois qu'ils sont satisfaits de leurs choix, les joueurs sélectionnent l'option **COMMENCER COURSE** pour démarrer.

COURSE À DEUX JOUEURS AVEC CÂBLE DE LIAISON

ATTENTION ! Ne procédez pas à l'insertion ou à la suppression de manettes, cartes mémoire et autres périphériques pendant le jeu.

Suivez les instructions fournies par le système pour insérer une manette dans les ports de manette N°1 et N°2 avant que la console ne soit sous tension.
Pour jouer, il vous faut deux consoles de jeu reliées par un câble de liaison. Chacune des consoles doit exécuter une copie de Formule 1 98. Les deux joueurs doivent sélectionner

l'option Un joueur + Liaison dans le menu principal. Au bout de quelques secondes, un message de connexion s'affiche sur les deux écrans. Le menu de préparation de la course se présente aux deux joueurs, afin qu'ils puissent choisir leur écurie et leur pilote, mais l'un des joueurs sera MAÎTRE et aura l'avantage de sélectionner le circuit. Une fois qu'ils sont satisfaits de leurs choix, les deux joueurs sélectionnent COMMENCER COURSE pour démarrer. S'ils ont opté pour un GRAND PRIX, les options de course et les possibilités d'éviter certaines séances seront disponibles pour chacun des joueurs. Notez, toutefois, que tout changement effectué par le MAÎTRE affectera l'autre joueur.

REMARQUE : Lors d'une course avec câble de liaison, suivez attentivement les instructions qui apparaissent à l'écran afin d'éviter toute rupture de liaison.

COURSE À PLUSIEURS JOUEURS AVEC CÂBLE DE LIAISON SUR ÉCRAN DIVISÉ

ATTENTION ! Ne procédez pas à l'insertion ou à la suppression de manettes, cartes mémoire et autres périphériques pendant le jeu.

Suivez les instructions fournies par le système pour insérer une manette dans les ports de manette N°1 et N°2 avant que la console ne soit sous tension.

Suivez les instructions ci-dessus pour relier deux consoles, chacune exécutant une copie de Formule 1 98. Pour les parties à trois joueurs, utilisez l'écran du Menu principal pour régler la première console sur UN JOUEUR + LIAISON et la seconde sur DEUX JOUEURS + LIAISON. Pour les parties à quatre joueurs, utilisez l'écran du MENU PRINCIPAL pour régler les deux consoles sur DEUX JOUEURS + LIAISON, ce qui scindera les écrans des deux postes de télévision et permettra un accès à quatre joueurs en parallèle.

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

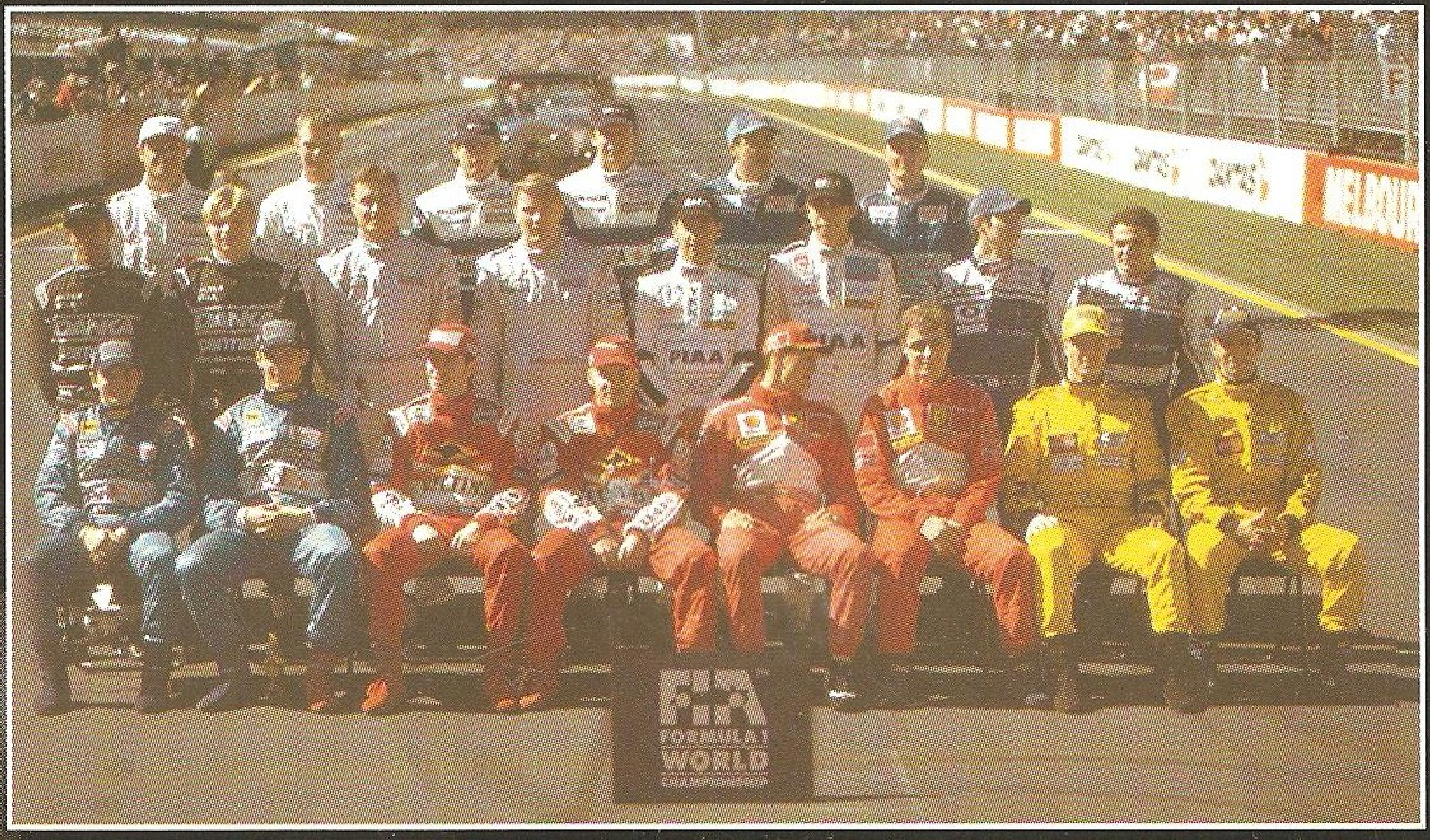
98

98

Customer Service Numbers

• **Australia**	1300 365 911
• **Austria**	0450 199 000 500
(Ein anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr os 8, -- / Min, auberhalb dieser Zeit os 6,--/Min.)	
• **Belgium**	02/ 502 05 93
• **Denmark**	31 23 24 04
• **Finland**	(09) 887 331
• **France**	01 40 88 04 88
• **Germany**	01805 / 766977
**(DM 1, 20/min. Kinder und Jugendliche solten vor dem Anruefen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*	
• **Greece**	(00 301) 6777701
• **Ireland**	01 4054022
• **Italy**	167 520 523
• **Netherlands**	0495 544 562
• **New Zealand**	(09) 415 2446
• **Norway**	66 79 96 20
• **Portugal**	(01) 318 7306
• **Spain**	902 102 102
• **Sweden**	08 510 196 00
• **Switzerland**	0900 552055
• **UK**	0990 99 88 77

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.



PSYGNOSIS

FIA™ FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

SLES-01421

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

053203 079892